JOC FULL TWIN SECTOR UN COPIL AL REVOLUȚIEI PORTAL, DE JUCAT NEAPĂRAT

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA



SPECIAL
FREETRACK

PREVIEW
RESISTANCE 3
ALICE MADNESS RETURNS

REVIEW
BULLETSTORM
DRAGON AGE II ■ RIFT
DAWN OF WAR II RETRIBUTION
KILLZONE 3

INDIE
JOCURI
EXPERIMENTALE

DVD
TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

Aprilie 2011 Preț 14.99 lei
5 948490 250039 01104

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Zorojanu (catalina.zorojanu@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alevandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

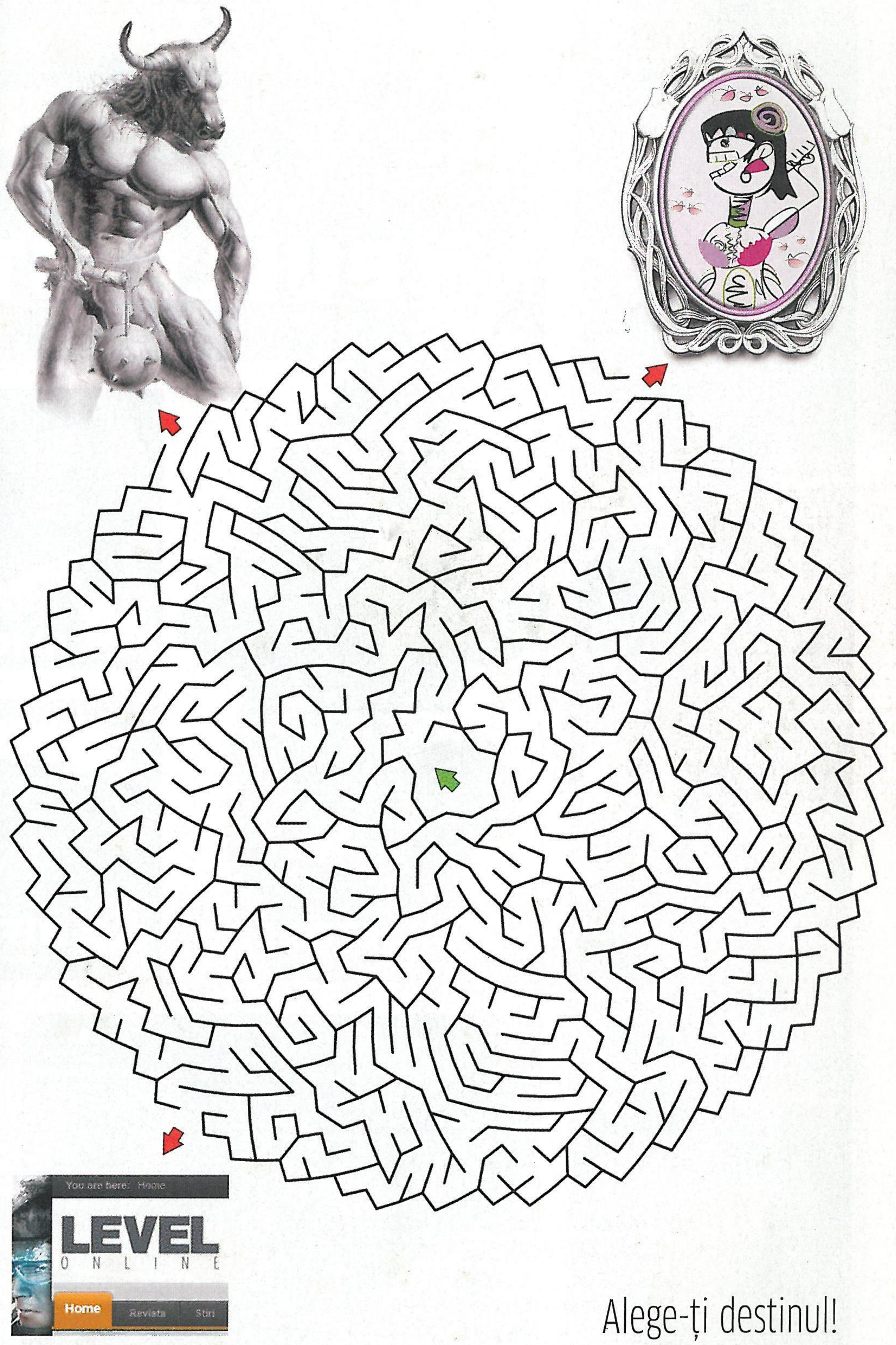
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



Alege-ți destinul!

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



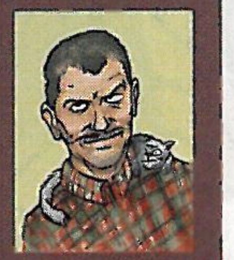
KiMO
1 Bulletstorm
2 Killzone 3
3 Gemini Rue



Koniec
1 Rift
2 Killzone 3
3 Bulletstorm



cioLAN
1 Dawn of War II - Retribution
2 Bulletstorm
3 Distant Worlds - Return of the Shakturi



Marius Ghinea
1 Gemini Rue
2 Bulletstorm
3 FreeTrack



Caleb
1 Bulletstorm
2 Dawn of War II - Retribution
3 Gemini Rue

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



32 BULLETSTORM
Arta de a dezmembra cu stil.



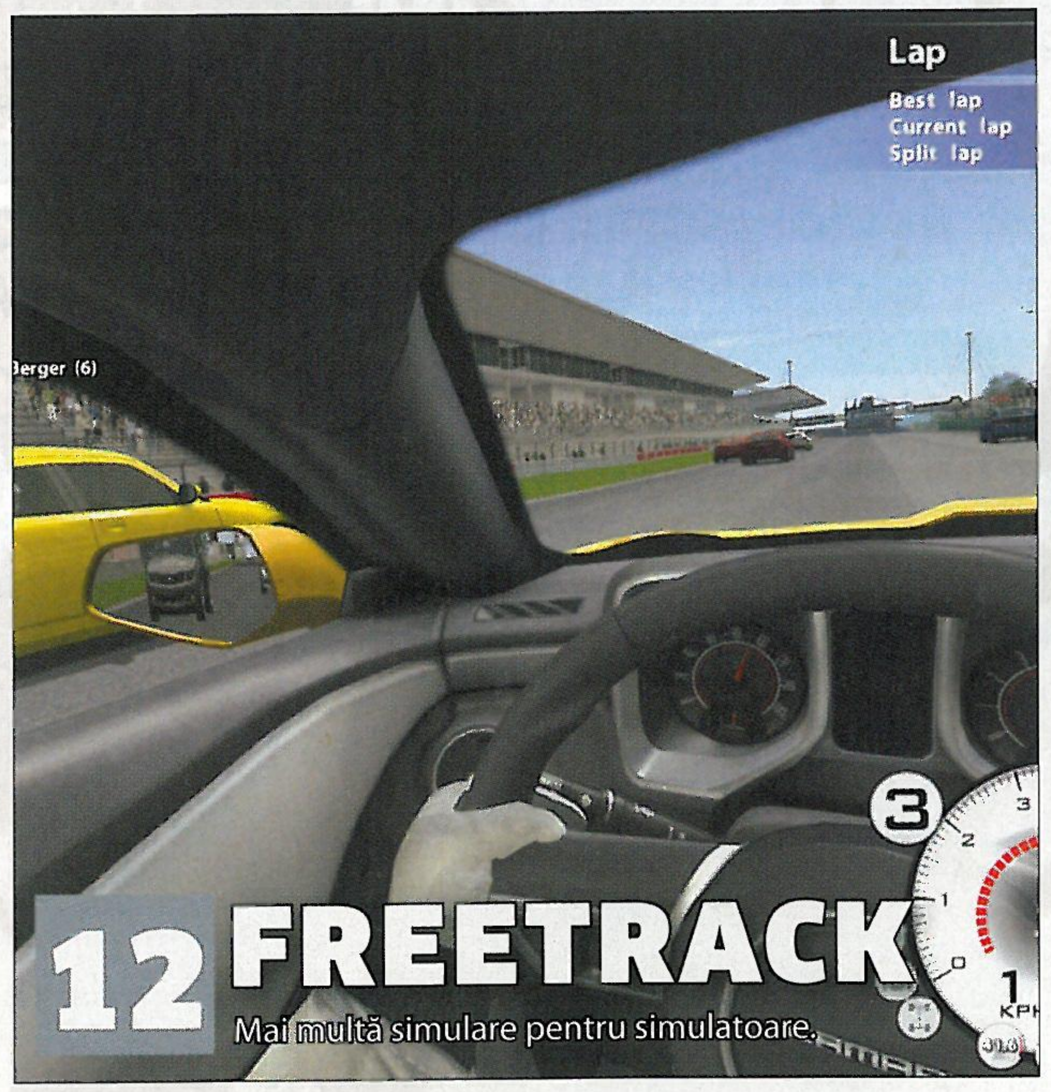
54 KILLZONE 3
Există invazie cu intenții bune?



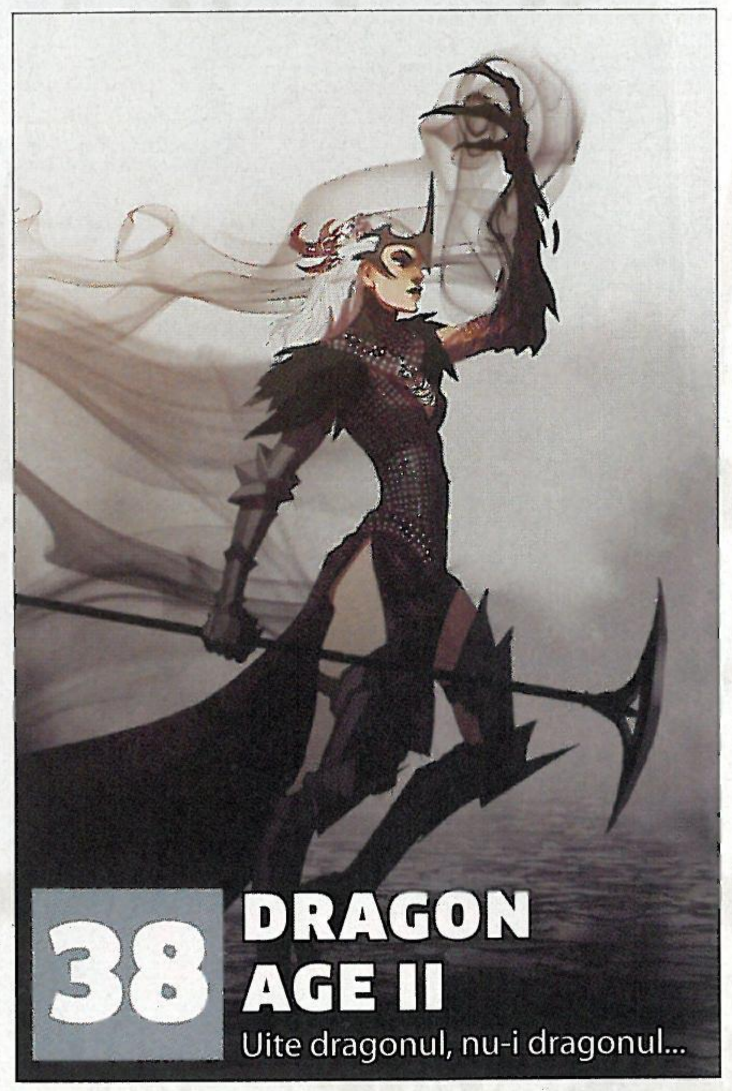
22 ALICE: MADNESS RETURNS
Nu vreți să o supărați pe Alice...



44 RIFT
MMORPG la superlativ.



12 FREETRACK
Mai multă simulare pentru simulatoare.

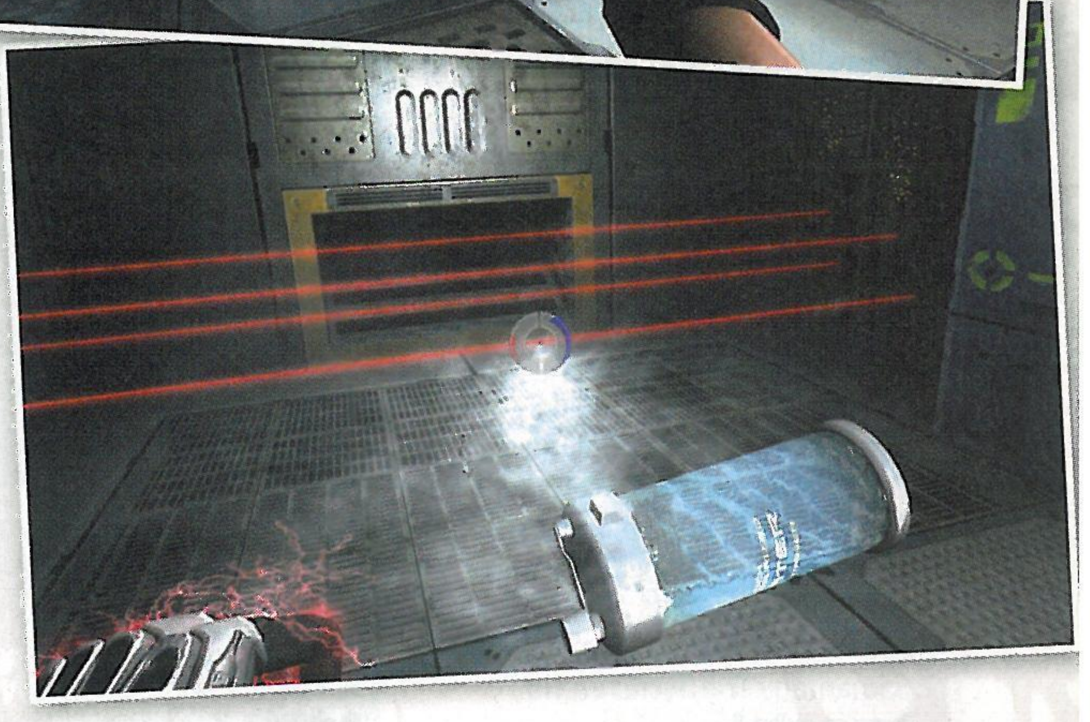


38 DRAGON AGE II
Uite dragonul, nu-i dragonul...

JOC FULL

TWIN SECTOR





Twin Sector este unul din copiii revoluției Portal. Dar, deşi nu puțini afirmă online faptul că acest joc ar fi o clonă de Portal, eu sunt de o cu totul altă părere. După cum am spus-o şi în review-ul la Twin Sector scris de mine la data apariției acestui joc, este vorba de un titlu care nu are nici pe departe povestea, umorul şi trucurile psihologice cu care ne-au încântat geniile de la Valve. Deci, sub acest aspect, clonă nu e. Dar, chiar şi dacă merg mai departe şi mă uit la felul în care Twin Sector exploatează trucurile fizice deservite de engine-ul Havok, pot spune că jocul este original. Cu o mănuşă care atrage şi cealaltă care respinge, Twin Sector îți permite să te arunci către tavane, să respingi podele către care te prăbuşeşti vertiginos, să apuci obiecte şi să le arunci, totul în nişte niveluri populate cu oponenți artificiali interesanți şi originali, dar şi cu clasicele turele. Scopul personajului principal este de a parcurge distanțele între diverse componente ale unui complex subteran, unde trebuie să activeze, să repare, să cerceteze, pentru a îndeplini cerințele unei Inteligențe Artificiale care vrea să te salveze pe tine şi pe specia ta. Sau nu? Incertitudinea relației cu partenerul artificial sporeşte tensiunea jocului şi face loc unui final neaşteptat. Jocul, în ansamblul lui, este presărat cu puzzle-uri interesante, inteligente şi suficient de dificile încât să te frustreze. Dar, este vorba de frustrarea aceea care te face fericit când reuşeşti să găseşti o soluție, să dai de cap unui puzzle sau să îți dovedeşti îndemânarea în executarea anumitor operațiuni. Chiar dacă este dificil pe alocuri sau poate tocmai de aceea, Twin Sector este unul din jocurile de acest gen care trebuie jucat, şi de aceea trebuia să vi-l oferim.

Pentru cei care nu au trecut deja prin experiența deseori descumpănitoare de a juca Twin Sector, mi se pare de mare ajutor divulgarea următoarelor informații. Prima este legată de tracer-i. Un tracer poate fi dezactivat temporar prin lovirea cu un obiect aruncat asupra lui cu putere. Odată dezactivat, tracer-ul poate fi apucat şi aruncat într-o uşă blocată, ceea ce determină o explozie şi spargerea acesteia.

A doua informație este legată de hacking-ul computerelor, în special când această operațiune este executată în timpul luptei finale - moment în care fără să cunoşti un anumit lucru eşti în imposibilitatea de a termina jocul. Deci, hecărirea computerelor din Twin Sector se face vizând calculatorul cu pricina şi apăsând un buton al mouse-ului o vreme, până la „umplerea" unei benzi ce măsoară tocmai acest timp. Important de ştiut este că poți întrerupe această apăsare de buton şi reveni apoi la calculator, după ce ai scuturat inamicii de lângă tine. Iar asta pentru că hecărirea nu se ia de la început în acest caz, ci de unde ai lăsat-o când ai plecat de lângă calculatorul cu pricina.

Marius Ghinea

CUPRINS DVD

Demo
Cities in Motion / Men of War: Assault Squad / Shattered Origins

MODs
Dibella's Watch (The Elder Scrolls IV: Oblivion) / Mandate of Heaven (Crysis) / Underhell Prologue (Half-Life 2)

Media
Filme (HD)
Ace Combat: Assault Horizon / Alice: Madness Returns / Assassin's Creed: Brotherhood – The Da Vinci Disappearance / Battlefield 3 / Battle: Los Angeles / Blizzard - 20 Years Retrospective / Call of Juarez: The Cartel / Dead Island / Earth Defense Force / The Elder Scrolls V: Skyrim / Fancy Pants Adventures / L.A. Noire / Magicka Vietnam / Rage/ Samaritan / The Secret World
Imagini
Alice: Madness Returns
Wallpaper
Bulletstorm / Dragon Age 2 / Warhammer 40,000: Dawn of War 2 – Retribution / Killzone 3 / Need for Speed: Hot Pursuit

Drivere
ATI Catalyst 11.1 / NVIDIA ForceWare 266.58

Patch
Dead Space 2 / Two Worlds II v1.02

Antivirus
AVG Free Edition 10.0 Build 1204a3402

Freeware
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA
Incertitude (versiune completă)
Octodad (versiune completă)
PreVa (versiune completă)
Soul Hunter (versiune completă)
LEVEL DVD Finder



DVD HIGHLIGHTS

CITIES IN MOTION
Cities in Motion ne dă uneltele necesare realizării unei rețele de transport virtuale, după preferințele (și nevoile) fiecăruia.



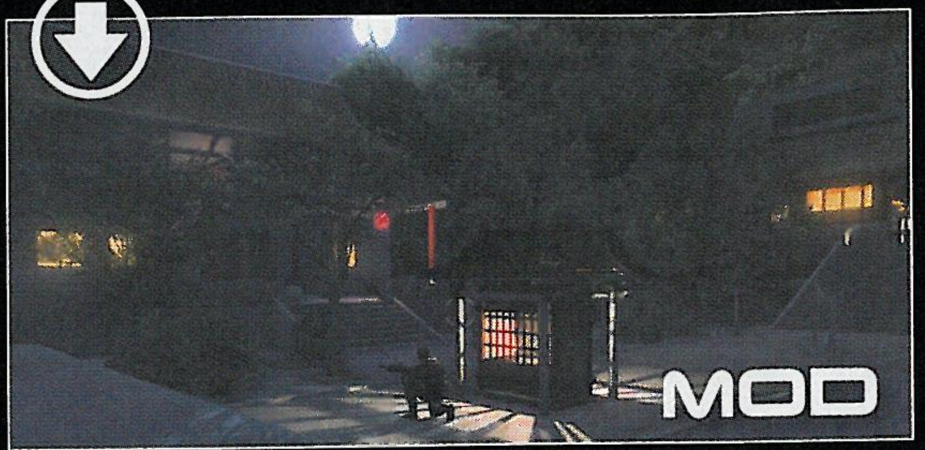
MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD
Noul născut al seriei Men of War ne oferă un demo ce include nivelul introductiv, aruncându-ne în miezul Războiului din Pacific, și o misiune de tip skirmish care ne trimite pe frontul din Europa celui de-al Doilea Război Mondial.



DIBELLA'S WATCH
Mod pentru The Elder Scrolls IV: Oblivion, ce adaugă un oraș complet nou, castele, sate, ferme, o mănăstire, un dungeon și o armată inamică numai bună de înfrânt.



MANDATE OF HEAVEN
Iată un întreg nivel single player pentru Crysis, a cărui acțiune se petrece într-un parc invadat de răsculați ai armatei chineze.



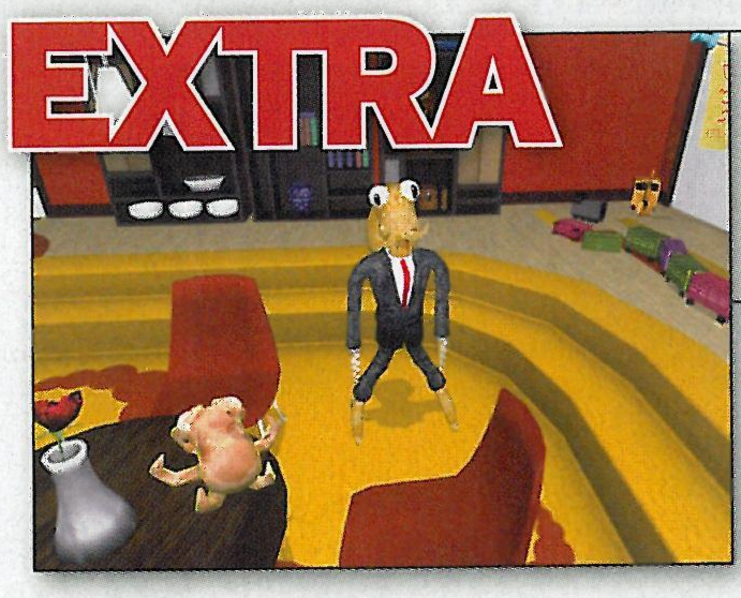
UNDERHELL PROLOGUE
Prima parte dintr-o aventură single player pentru Half-Life 2, în care jucătorul primește sarcina de a dezlega misterul unei morți suspecte. Cea a nevestei...



BLIZZARD - 20 DE ANI
Blizzard Entertainment, compania care ne-a oferit titluri precum StarCraft și World of Warcraft, a împlinit 20 de ani de existență, motiv să ne delectăm cu un documentar video care îi urmează pașii, de la înființare și până în zilele noastre.



EXTRA



OCTODAD (VERSIUNE COMPLETĂ)
Octodad este un joc despre distrugere, decepție și fraternitate. Rolul principal îi revine lui Octodad, un personaj dubios care nu este deloc om, ci o caracatiță ce interpretează bipedul pe parcursul unei zile din viață. Existența sa este un șir chinuitor de încercări de a îndeplini sarcini umane (tentaculele nu îl ajută prea mult), ferindu-și, în același timp, natura cefalopodă de familia sa umană.

SOULHUNTER (VERSIUNE COMPLETĂ)
Soul Hunter este un joc de aventuri piperat cu lupte de spadă specifice genului hack-and-slash. Eroul este un soi de antierou, o creatură ciudată care și-a pierdut sufletul, iar pentru a supraviețui, trebuie să consume sufletele altor monstruozități care trăiesc în padurea ce servește drept decor al jocului.



NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!



FABLE III PENTRU PC, ÎN MAI

Inițial, ni s-a promis că versiunile de PC și X360 ale RPG-ului molyneuxian vor fi lansate simultan. Nu știu de ce, dar ne-am bucurat. Oricât de mult am încercat să ne închipuim că nu există, ne este drag pseudo-RPG-ul celor de la Lionheart. E ușor schizoid, nu e deosebit de complex, avem mari dubii că poate fi numit RPG, e unul din experimentele ratate ale lui Molyneux (desigur, el are altă părere, dar acum ați crescut mari și știți că nu tot ce iese din gura maestrului se adeverește), dar are un farmec aparte care nu poate fi contestat și e o experiență plăcută dacă îl iei ca atare (un action casual simpatic și duios am putea spune, cu o atmosferă plăcută, de basm). Vorbim, desigur, despre oricare dintre primele două jocuri din serie, căci al treilea n-a ajuns prin redacție nici în ziua de azi. Ei bine, acum am aflat ce înseamnă „simultan" pentru Microsoft, Molyneux și oamenii de la Lionheart: un decalaj de aproape șase luni. Căci versiunea pentru PC va ajunge pe rafturile magazinelor americane în data de 17 mai 2011. Și ca dovadă că posesorii de PC sunt considerați niște duri ai gaming-ului, versiunea pentru PC va include un mod HARDCORE! EXCLUSIV! care va mări nivelul de dificultate la un nivel acceptabil pentru indivizii care se așteaptă să mai și moară dacă se duc să bea un pahar cu apă în timpul unei lupte și uită să pună pauză.

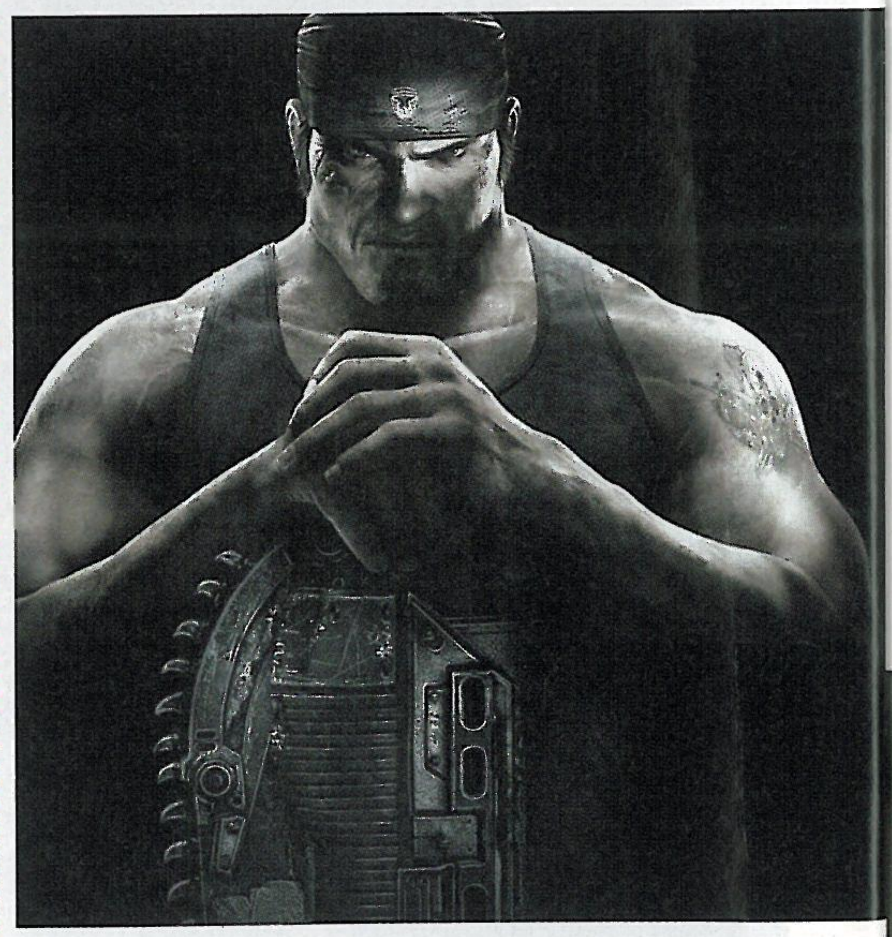
Așadar, să recapitulăm: versiunea pentru PC ne va vizita la o jumătate de an după cea de consolă, exact în aceeași zi în care The Witcher 2 își va flutura pleata cea albă prin magazine. Ne simțim norocoși și vă propunem un mic rămășag: pe cât pariem că vânzările slabe vor fi puse în cârca pirateriei ?

ROMERO ÎȘI LASĂ TRECUTUL HARDCORE ÎN URMĂ

După ce a înființat câteva studiouri (care au și decedat între timp), John Romero, unul dintre pletoșii care ne-au dat Doom, Quake și... Daik... și Quake, a anunțat că va părăsi scena hardcore și se va îngriji de nevoile jucătorilor casual. „Am satisfăcut gamerii hardcore timp de câteva decenii, acum a sosit timpul pentru restul lumii", a declarat Romero într-un interviu acordat site-ului VentureBit. Restul lumii, desigur, sunt sutele de milioane de oameni care și-au făcut din Facebook a doua casă. Și prima fermă. Sunteți nedumeriți? Și noi. Există o scenă hardcore și Romero a dansat pe ea în ultimii ani? Deci ultimii cinci ani au fost o minciună... Înapoi la Romero. LootDrop este o nouă companie înființată de John Romero (și cu aceasta numărul companiilor pornite de Romero se apropie periculos de mult de numărul jocurilor pe care le-a creat) și va avea ca obiect de activitate jocuri pentru rețelele sociale, în special Facebook. Alături de Romero, la cârma companiei Loot Drop îi regăsim pe Tom Hall, Rob Sirotek și Brenda Brathwaite, nume cu rezonanță pentru cei care au început să se joace pe calculator pe când frecvențele procesoarelor încă se măsurau în megaherți. Ca fapt divers, Ravenwood Fair (joc de Facebook produs pentru LOLApps alături de Brenda Braithwaite și cu o echipă care nu mai lucrase la un joc până atunci), apărut în octombrie anul trecut, a fost un succes imens și momentan numără unsprezece milioane de utilizatori. Așadar, dacă vă era dor de Romero, stați cu ochii pe Facebook.



GEARS OF WAR 3, AMÂNAT



După ce inițial fusese programat pentru lansare în luna aprilie a acestui an, Gears of War 3 a fost amânat până în toamnă. Astfel, dacă totul va merge ca uns, shooter-ul celor de la Epic va fi lansat în data de 20 septembrie 2011, iar în 25 aprilie (18 aprilie pentru cei care au cumpărat Bulletstorm: Epic Edition) vom primi un beta de multiplayer. Vestea cea bună este că shooter-ul 3rd person este un gen extrem de popular, deci nu credem că va trebui să așteptați până în septembrie pentru a vă potoli setea de acțiune.

NOI EXPANSION-URI PENTRU RACE 07

SimBin Studios, creatorii renumitelor titluri de simulare auto GT Legends, GTR, GTR 2, Race 07, STCC, Race On şi GTR Evolution, au anunţat recent că vor lansa de-a lungul anului 2011 cinci pachete de expansiune pentru Race 07, ce vor fi disponibile atât pe Steam, cât şi pe site-ul propriu www.raceroom.net.

Primul dintre aceste pachete, Formula RaceRoom, este gratuit şi conţine modelul RR1, care simulează o maşină generică de Formula 1, fiind cel mai rapid automobil realizat până în prezent de SimBin. Modelul RR1 este deja disponibil în jocul gratuit RaceRoom, ce poate fi descărcat de pe www.raceroom.net, după o prealabilă înregistrare. Avantajul de a avea pachetul ce conţine RR1 ca expansion în Race 07 este acela că veţi putea folosi acest model în mod gratuit pe toate pistele puse la dispoziţie de toate jocurile din seria Race 07. Până acum, RR1 putea rula numai pe circuitul Hockenheim, deoarece aceasta era singura pistă din jocul RaceRoom.

Pachetul RR1 este disponibil începând cu data de 16 martie 2011 şi poate fi descărcat gratuit de către cei care au un cont pe RaceRoom.net şi jocul Race 07 activat în prealabil pe Steam. Al doilea pachet anunţat ca expansion pentru Race 07 este STCC The Game 2, bazat pe campionatul suedez de turisme, anume sezonul din 2010, la care se adaugă cupa scandinavă a turismelor, ce include maşini şi piloţi din campionatul danez de turisme - adică cele mai palpitante şi prestigioase campionate din sportul cu motor scandinav. Veţi avea la dispoziţie 18 automobile unice, împărţite în două clase, cu peste 45 de modele unice de vopsire. La toate acestea se adaugă 6 piste realizate în detaliu după realitate, de la asfaltul danez de la Jyllandsringen şi clasicele suedeze precum Falkenberg, pînă la curbele strânse cu diferenţe mari de nivel de la Knutstorp.



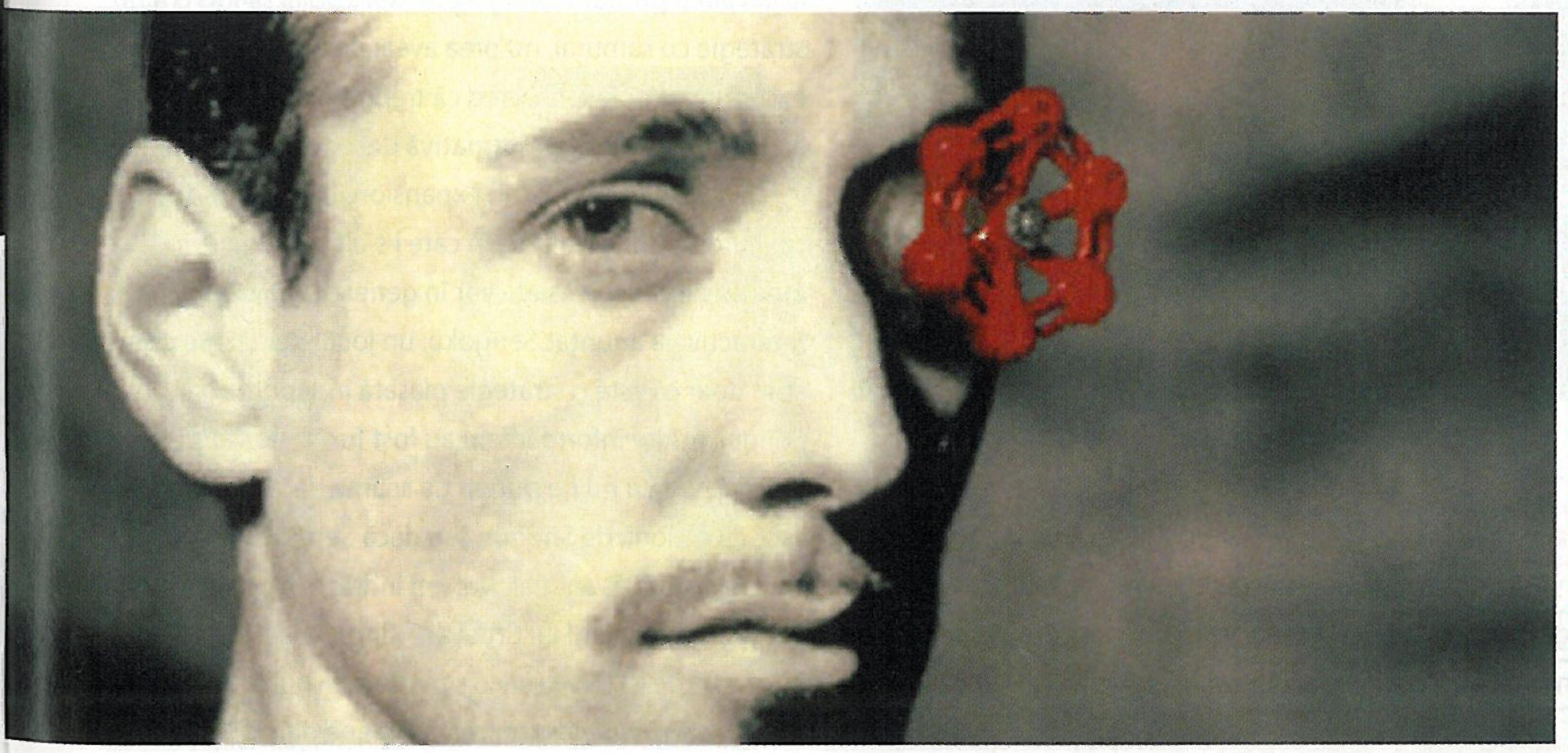


MOLYNEUX NE ȚINE TREJI

Black and White, Black and White 2, Fable, Fable 2, Fable 3 îl au în comun pe guralivul Peter Molyneux și vreo câteva duzini bune de promisiuni neîndeplinite. Orice țânc știe că nu poți crea hype în jurul unui joc fără să servești presei câteva minciunele. Sau flori de spirit, cum le numea Mincinosul lui Goldoni. Peter Molyneux este o specie aparte și a ridicat hype-ul la rang de artă. Este bine-cunoscută tendința lui Molyneux de a promite prin conferințele de presă zeci de feature-uri despre care echipa de producție află din preview-urile de pe internet. Și, desigur, tendința noastră, a presarilor, de a ne agăța de fiecare cuvințel, adevărat sau nu, pentru a mai umple o pagină de preview exclusiv. Nici măcar un sfert dintre promisiuni nu s-au regăsit în produsul final, dar asta nu a împiedicat jocurile revoluționare ale lui Peter să se vândă ca pâinea caldă. Mai mult, Molyneux este proaspătul deținător al unui premiu BAFTA pentru întreaga carieră, o realizare cu care doar patru oameni din Industrie se pot făli (Will Wright, Nolan Bushnell, fondatorul Atari, Shigeru Myamoto și acum Peter Molyneux). Pentru a sublinia solemnitatea momentului, Molyneux a ținut să mulțumească presei că i-a ascultat promisiunile atâta amar de vreme și și-a cerut scuze pentru florile de spirit care i-au înfrumusețat aproape fiecare interviu de la Black and White încoace. „Pot numi cel puțin zece pe care le-am inventat pe loc pentru a împiedica jurnaliștii să adoarmă la conferințele de presă, și pentru asta îi cer scuze echipei", a declarat Peter în discursul de acceptare a distincției BAFTA. Asta înseamnă oare că Fable 4 nu va fi cel mai bun joc din Multivers?

DOUG CHURCH SE ALĂTURĂ VALVE

Valve Software a confirmat oficial că Doug Church (designerul, nu imitatorul lui Elvis) s-a alăturat „familiei", dar nu a precizat ce poziție va ocupa în companie sau la ce va proiect va lucra. Doug Church, programator și designer extraordinaire, și-a început cariera în cadrul companiei Looking Glass (pentru mine, falimentul lor a fost una dintre cele mai triste întâmplări din Industrie), unde a lucrat la Ultima Underworld, System Shock, Thief, Terra Nova etc., după care și-a continuat drumul alături de Eidos Interactive (acolo a colaborat cu Ion Storm și Crystal Dynamics). În 2005 a ajuns la Electronic Arts, unde a fost șef de proiect la unul dintre cele trei jocuri pe care EA le producea în colaborare cu Steven Spielberg. Proiectul, desigur, a fost anulat în octombrie anul trecut.

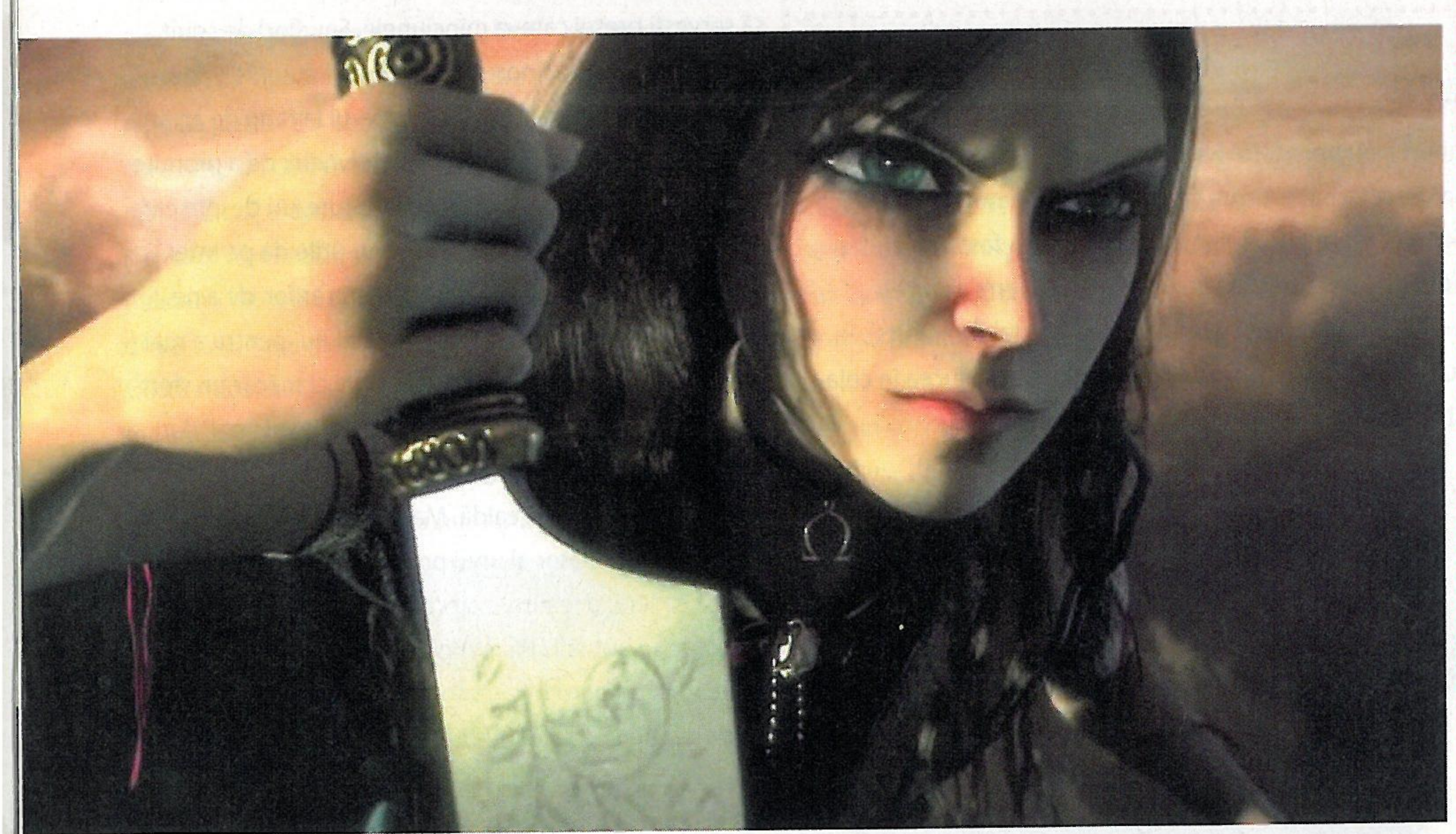




SMITH. ROCKSMITH!

Steaua lui Guitar Hero a apus. Se pare că instrumentele de jucărie și karaokele cu dejtele nu-i mai mulțumesc pe noii roacheri de bibliotecă. În loc să se adapteze noilor condiții, chestiune care probabil ar fi presupus un efort financiar și intelectual și, din păcate, puțină creativitate, Activision a ales să se retragă din biznisul simulatoarelor/emulatoarelor de rockeri. Bucuria celor de la Ubisoft, care au fost mai mult decât bucuroși să umple golul lăsat de Activision. Astfel, compania franceză a anunțat Rocksmith, un joc muzical în vâna lui Guitar Hero, dar cu un mic twist care schimbă totul și care, conform declarațiilor Ubisoft, va revoluționa genul.

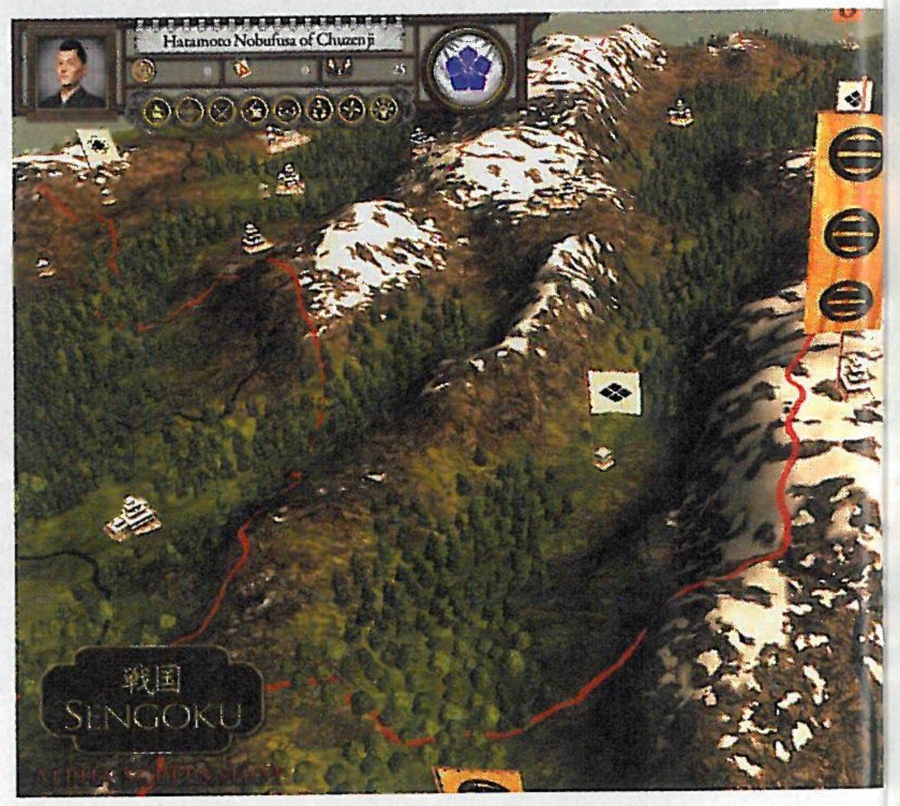
În locul controllerelor de jucărie, Rocksmith va fi jucat cu instrumente reale. Dacă ai o chitară (cumpărată într-o vreme când te visai consumând Jack și hardând alături de Lemmy) care acum strânge praf pe dulap, o vei putea folosi pe post de controller în Rocksmith. So, în loc să muncești cinci butoane colorate până îți amorțesc degetele, vei rămâne fără amprente frecând cele șase corzi ale unei chitare adevărate. Și poate vei învăța ceva muzică pe parcurs. Nu mult, doar cât să obții un scor decent și să impresionezi câteva fetișcane melomane. Rock! Rocksmith va fi lansat în a doua jumătate a anului 2011 pentru PC, X360 și PS3.



IEPURELE DE IUNIE

Alice: The Madness Returns, sequel-ul genialului American McGee's Alice (octombrie 2000), a primit o dată de lansare oficială. Astfel, adolescenta „ușor" deranjată ne va vizita la vară, mai exact în data de 14 iunie 2011, când versiunile pentru PC, PS3 și X360 vor ateriza pe rafturile magazinelor nord americane. Vă reamintim că evenimentele din sequel au loc la 11 ani după masacrul din primul joc, când Alice este eliberată din ospiciul Rutlege și este plasată în grija unui psihiatru londonez. Mai multe aflați la vară...





PARADOX ANUNȚĂ SENGOKU

Shogun 2: Total War (sau Total War: Shogun 2, n-am reușit să ținem minte care e numele cel nou) a readus în centrul atenției era Sengoku, un episod foarte interesant din istoria Japoniei, care a fost ignorat în ultimii 11 ani de producătorii cunoscuți de strategii. Probabil că ai putea număra pe degete jocurile de strategie în Japonia feudală apărute în cei 11 ani care s-au scurs de la lansarea primului Shogun, iar dacă voiai să joci o altă strategie cu samurai, nu prea aveai de unde alege. Cu excepția seriei Takeda, cred că trebuie să sapi destul de adânc ca să găsești o alternativă decentă la Shogun.

După Divine Wind, un expansion (cam slăbuț) pentru Europa Universalis III, în care i s-a acordat puțină atenție Japoniei și asiaticilor în general, Paradox Interactive a anunțat Sengoku, un joculete despre care știm doar că este o strategie plasată în Japonia erei Sengoku. Alte informații nu au fost furnizate, iar din screenshot-uri nu ne putem da seama dacă avem de-a face cu o clonă de Shogun sau dacă Sengoku va fi cu totul și cu totul alt animal. Noi am îndrăzni să sperăm la un joc cu gameplay-ul lui Crusader Kings, adică o strategie cu aromă de RPG care ar completa de minune Shogun-ul celor de la Creative Assembly. Rămâne de văzut...



WARHAMMER 50 000 000: DARK MILLENIUM ONLINE

Dacă vă întrebați cât mai costă să faci un MMORPG în zilele noastre, Paul Pucino, CFO (Chief Financial Officer?) THQ, a declarat la o ședință de informare a investitorilor că THQ va investi 50 de milioane de dolari în MMORPG-ul Warhammer 40k: Dark Millenium Online. Pucino nu a declarat de câți abonați ar avea nevoie MMO-ul pentru a-și recupera investiția, dar este de părere că, după o lansare reușită, jocul ar putea genera profit timp de câțiva ani buni (între cinci și opt ani). Heheh.

BRITISH ACADEMY VIDEO GAMES AWARDS

BAFTA VIDEOGAME AWARDS

A mai trecut un an, s-au mai săltat niște premii BAFTA și credem că deja bănuiți cine a plecat cu ele acasă, deci nu există surprize. De Molyneux știți deja. Cel mai bun joc în viziunea Academiei Britanice este Mass Effect 2. Având în vedere că BAFTA vine de la British Academy of Film and Television Art, nu putem spune că suntem surprinși că Mass Effect 2 le-a luat ochii. Assassin's Creed: Brotherhood a înhățat premiul pentru cel mai bun Action. From their cold dead hands! Meseriabil joc. God of War III este un joc foarte artistic, deci Kratos s-a întors în Olimp cu o diplomă pentru Artistic Achievement, iar acum fugărește muze despuiate printre norișori. Now THAT's art! Cea mai bună poveste îi aparține lui Heavy Rain (care a câștigat și la categoria Technical Innovation), iar premiul pentru gameplay a fost încasat de Super Mario Galaxy 2. Premiul pentru cel mai bun simulator sportiv a ajuns, de bună seamă, la cel mai nobil dintre sporturi. Nu la Chess Boxing (google it), ci la F1 2010. De trei ori frână pentru Codemasters. Multiplayer-ul care, alături de porn, software moca și Farmville, vă ține conectați la net, este și el o categorie premiată de britanici. Voi pe cine ați alege dintre Starcraft II, Call of Duty: Black Ops, Assassin's Creed: Brotherhood, Need for Speed: Hot Pursuit, Battlefield: Bad Company 2 și Halo: Reach? Greșit, orice ați fi ales! Cel mai bun multiplayer îi aparține jocului Need for Speed: Hot Pursuit și să nu vă prind că spuneți altceva. În final, publicul a votat cu... drumrolls... cu cine votează publicul de obicei. Cu Call of Duty. Acum a fost rândul lui Black Ops.

De fapt v-am mințit când am spus că nu au existat surprize. Fallout: New Vegas a fost nominalizat la categoria Strategie și suntem foarte surprinși că nu a câștigat. Ce are Civilization V și Fallout nu?





PREY 2

Aflăm de la Bethesda Softworks că sequel-ul lui Prey (un FPS cu un amerindian și uși foarte secsi), joc amânat, anulat, reanunțat, amânat și apărut în 2006, este în lucru la studiourile Human Head și va vedea lumina zilei cândva în 2012, sper înaintea Armaghedonului, pe PC (la care vor renunța, probabil, în câteva luni, cine știe), X360 și PS3. Oare ce orificii vor imita ușile din ăsta?

SE VOR LANSA

Shift 2: Unleashed	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Portal 2	PC, X360, PS3	EA Partners
Mortal Kombat	PC, X360	WB Interactive
DarkSpore	PC	Electronic Arts

Priveşte după colţ!

FreeTrack

De vreo doi ani încoace mi-am reluat obiceiul de a mă da prin simulatoarele auto. Ba chiar, după ce am trecut printr-un prelungit stagiu de antrenament single player în jocuri precum NFS Shift, iar apoi în titluri mai aproape de simulare precum GT Legends, GTR, GTR 2 şi Race 07/Race On/GTR Evolution, m-am hotărât să mă fac de ruşine şi online, în curse multiplayer. Aici, însă, m-am lovit de o situaţie nefericită, de care nu ţinusem suficient cont atunci când jucam numai împotriva oponenţilor controlaţi de către computer.

În principiu, noi, cei pasionaţi de simularea auto, folosim în timpul curselor vederea din interiorul maşinii, de pe locul pilotului, aşa-numita „cockpit view". Nu e nevoie să vă explic de ce avem o asemenea predilecţie pentru vederea din cockpit - este cea mai apropiată de realitate. Este adevărat că, pentru cei obişnuiţi cu arcade-urile sau cu jocurile auto de consolă, care vreme îndelungată ofereau numai vederi din exteriorul maşinii, o asemenea alegere poate părea ciudată sau restrictivă. Există polemici pe această temă de multă vreme, dar, din punctul meu de vedere (sic!), singurul lucru discutabil la jocul din cockpit este vizibilitatea. În general, vederile din spatele maşinii (chase cam) îţi oferă mai multă informaţie relativ la ceea ce se întâmplă pe pistă în lateral şi în spate, ceea ce te poate ajuta să eviţi coliziunile accidentale cu oponenţii din cursă. La vederea din cockpit, eşti limitat la informaţia pe care ţi-o oferă oglinzile retrovizoare.

O soluţie la care s-au gândit producătorii jocurilor auto este aceea de a oferi un buton, la apăsarea căruia să ţi se arate instantaneu o vedere către spatele maşinii. O asemenea vedere este, într-adevăr utilă, dar cred că sunt evidente problemele ei. Una ar fi lipsa de realism - în realitate, nici un pilot nu se întoarce în cel mai sensibil moment al unui viraj ca să vadă ce fac cei din spatele lui. A doua problemă ar fi aceea că, tot precum în realitate, şi în joc o asemenea privire aruncată în spate te poate costa foarte scump din cauza fracţiunii de secundă de derută şi lipsă de control ce însoţeşte folosirea acestei comenzi de privit în spate.

De altfel, inclusiv pentru a privi către retrovizoarele laterale, există de multă vreme implementate în toate jocurile auto butoane de stânga şi de dreapta. Am considerat întotdeauna aceste vederi laterale ca fiind inacceptabile în utilizare, deoarece îţi iau privirea de la drum şi o fac prea lent şi nenatural, ceea ce iarăşi te poate costa nu doar fracţiuni de secundă, un loc în clasament sau o ieşire în decor, dar chiar integritatea maşinii şi finalizarea cursei.

O altă soluţie aleasă de producătorii de jocuri auto este aceea de a oferi o oglindă retrovizoare virtuală, întotdeauna aşezată central, în partea de sus a ecranului.



Spre decor.



Lipsă de vizibilitate la intrarea în viraj.



Primul viraj din cursă este cel mai periculos. Aici este vorba de prima curbă de la Brands Hatch, una din cele mai riscante din cauza lipsei de vizibilitate - intrarea în viraj este într-un vârf de pantă. Specificul locului cere ca pilotul aflat în faţă să fie foarte atent la felul în care virează cei din spatele lui.

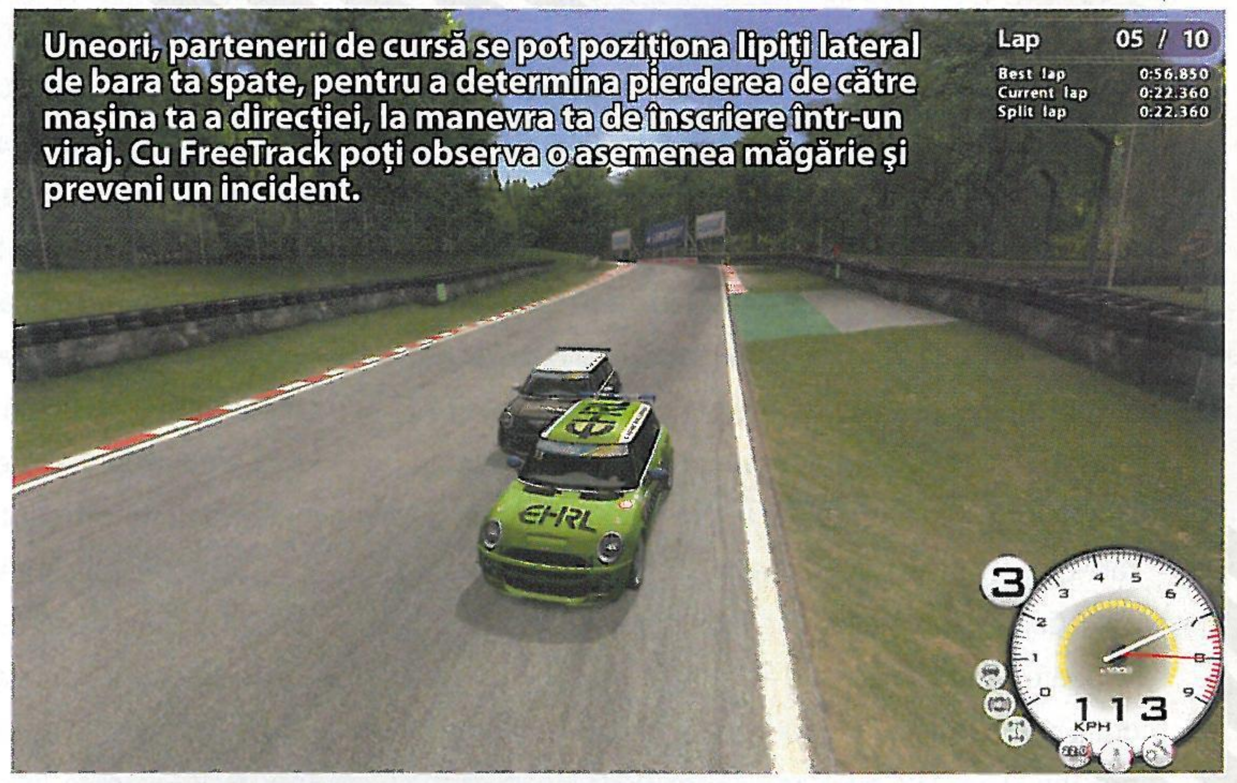


Rezultatul lipsei de vizibilitate - incidentele de cursă.

O asemenea oglindă este mult mai mare decât cele reale, iar amplasamentul ei este invariabil, indiferent de tipul şi modelul maşinii la bordul căreia te afli. Dar, avantajul este acela că vizibilitatea în spate şi parţial lateral spate este mult mai mare decât în oglinda retrovizoare centrală reală a automobilului.

Această oglindă virtuală, însă, nu este acceptată prea uşor de cei mai mulţi fani ai genului simulării auto - me included. Noi vrem să fim cât mai aproape de condiţiile reale ale pilotării automobilului, motiv pentru care nu acceptăm decât folosirea oglinzilor retrovizoare „reale" din joc, cele prevăzute în realitate de constructorul sau modificatorul maşinii pe care o conducem. Însă, nu toate automobilele sunt la fel... Adică, la unele oglinda centrală este bine mersi vizibilă şi suficient de mare cât să îţi ofere multă informaţie asupra situaţiei de pe pista din spatele şi spatele lateral al tău. Dar, la alte maşini, oglinda centrală se poate nici să nu fie vizibilă sau vizibilă doar parţial. Ba chiar şi vederea către oglinda retrovizoare din stânga (sau dreapta la modele britanice/japoneze), deşi cea mai bună în cele mai multe cazuri, se poate să fie obturată de elemente din cockpit, cum ar fi barele de ranforsare specifice automobilelor de cursă folosite în anumite discipline auto. Asta ca să nu mai vorbim de retrovizoarea laterală aflată pe cealaltă parte decât şoferul, care nu este vizibilă decât la monoposturi (evident), ceea ce te lasă cu un gol imens de informaţie pe partea respectivă.

Problemele de vizibilitate la vederea din cockpit sunt cauza multor evenimente în cursă. De cele mai multe ori, acroşajele apar pentru că maşina din faţă virează pe partea pe care tocmai este depăşită de o altă maşină. Veţi spune că este de datoria celui din spate să aibă grijă, dar lucrurile nu stau tocmai aşa. De foarte multe ori, se poate ca cel din spatele tău să fie în evidentă creştere de viteză în raport cu tine. În această situaţie, chiar şi dacă tu eşti în faţă şi poţi să blochezi trasa celui din spate sau lateral, este de bun simţ să îl laşi să te depăşească. Dar, ca să poţi face asta, trebuie să îl vezi, să poţi aprecia dacă cel care încearcă să te depăşească este semnificativ mai rapid ca tine sau este doar la limită în încercarea de a-ţi lua locul - caz în care trebuie să ţii cu dinţii de el.



Uneori, partenerii de cursă se pot poziţiona lipiţi lateral de bara ta spate, pentru a determina pierderea de către maşina ta a direcţiei, la manevra ta de înscriere într-un viraj. Cu FreeTrack poţi observa o asemenea măgărie şi preveni un incident.

Dar, chiar şi în situaţiile de luptă la limită, de duel în care amândoi aveţi şanse aproape egale sub raportul vitezei şi îndemânării, este bine să ştii unde este cel din spatele sau lateralul tău, înaintea intrării într-un viraj, ba chiar în timpul abordării acestuia. Pe de altă parte, de foarte multe ori, situaţii ce frizează absurdul apar în timpul cursei nu din cauza lipsei de îndemânare sau de obraz a concurenţilor, ci din cauza lipsei de vizibilitate în spate şi lateral. Dacă în single player înjuri şi dai restart, în cursele de multiplayer acest lucru nu este posibil, mai puţin înjurăturile, cu care unii simt nevoia, parţial justificat, să-şi descarce adrenalina acumulată exceesiv. De aceea, pentru a păstra frumuseţea cursei şi a respecta o etichetă a comportamentului pe pistă, este necesar să depăşeşti cumva problema de vizibilitate de care am vorbit, însă fără a afecta realismul experienţei de joc, aşa cum ne dorim noi, fanii simulării auto.

Programul

Aici intervine un software care a apărut deja de ceva vreme - dar e mai bine să vi-l prezint mai târziu decât niciodată - aşa că, după o vreme de teste şi practică pe circuit, vă voi vorbi despre soluţia FreeTrack. Acesta este un software care, în timp real, preia fluxul video de la o cameră web conectată la calculator, interpretează imaginile şi trimite informaţia de control conţinută de acestea către jocurile compatibile FreeTrack. Ce înseamnă asta, mai pe româneşte?

Simplu. Utilizatorul îşi montează pe cozorocul unei şepci sau pe o cască audio unul până la patru diode led. Ledurile sunt aprinse, prin conectarea la o sursă de curent - o baterie e cea mai simplă modalitate de alimentare. Camera web preia imaginea ledurilor luminoase, iar programul FreeTrack interpretează din poziţia acestor leduri mişcarea capului utilizatorului. Apoi preschimbă această mişcare în comenzi pe care le trimite către joc. Astfel, capul virtual, cel din joc, se va mişca în timp real după cum îşi mişcă utilizatorul capul, fiind controlat de către acesta cu ajutorul programului FreeTrack.

În teorie, această soluţie trebuie să-ţi permită să priveşti, prin mişcarea liberă a capului, către oricare dintre oglinzile retrovizoare ale unui automobil dintr-un simulator auto. În practică, după alegeri isteţe ale materialelor folosite şi după mici ajustări din software, această soluţie funcţionează extraordinar de bine, exact în acest scop.

Spre infraroşu

După cum vă spuneam, trebuie să ştii cum să-ţi alegi anumite componente. Spre exemplu, ledurile pe care le folosiţi este mai bine să fie cu emisie numai în

infraroşu (precum cele de la telecomenzile obişnuite). De ce? Pentru că ledurile obişnuite care emit în spectrul luminii vizibile pot fi greu de distins de către programul FreeTrack dacă vă aflaţi într-o incintă bine luminată sau dacă aveţi vreo sursă de lumină în spatele vostru. Pur şi simplu, ledurile cu lumină vizibilă se pot confunda cu sursele de lumină din jurul vostru. Într-o incintă întunecată, astfel de leduri pot fi eficace, ba chiar într-una mai luminată, dacă găsiţi reglajul de Threshold potrivit din FreeTrack, s-ar putea să reuşiţi să atenuaţi lumina ambientală suficient cât să o separaţi de lumina ledurilor.

Dar, după testele mele, ledurile cu emisie în spectru vizibil pun probleme prea mari programului FreeTrack, cerând condiţii speciale de luminozitate şi iluminare în cameră, ce nu pot fi realizate oricând şi oriunde. De aceea, sfatul meu este cel dat de toţi utilizatorii de FreeTrack: folosiţi leduri cu infraroşii. Condiţia de bază a utilizării ledurilor IR (InfraRed) este de a pune în faţa obiectivului camerei web un filtru care să micşoreze cât mai mult lumina vizibilă, dar care să lase să treacă radiaţia infraroşie. Astfel, în mod natural, camera web va vedea mult mai pregnant ledurile IR, clar diferenţiate de lumina de fond. Pe această cale, FreeTrack va distinge perfect ledurile şi va funcţiona ireproşabil în interpretarea mişcărilor capului utilizatorului.

Camera web

După cum bine ştim de la cioLAN, care a transmis către lume afirmaţia unui profesor de-al său, de la facultate, „evoluţia se bazează pe materiale". Motiv pentru care trebuie să vă precizez ce materiale vă sunt necesare pentru a reuşi să folosiţi optim programul FreeTrack. În primul rând, camera web. Aceasta trebuie neapărat să aibă şi focus manual, adică să permită focalizarea prin reglarea cu mâna a obiectivului. În general, camerele la care obiectivul iese în afară şi poate fi rotit au focus manual. Cele cu focus automat au obiectivul inaccesibil, nu se poate ajunge la el cu mâna şi nu poate fi rotit. Apoi, a doua condiţie este să ofere o rezoluţie minimă necesară, precum 352 x 288, dar şi minimum 30 de FPS la captura video. Condiţiile de rezoluţie şi de FPS sunt foarte importante pentru cursivitatea şi precizia mişcării capului în jocuri. Pe deasupra, la utilizare, unele camere web consumă mai mult procesor decât altele. Este de preferat, evident, să folosiţi camere web a căror utilizare presupune o ocupare a CPU-ului cât mai mică.

Eu am avut la test o cameră web Genius iSlim 330, care a funcţionat absolut ireproşabil. În general, cred că toate camerele din seria iSlim sunt la fel de potrivite, ceea ce este foarte bine, având în vedere preţurile foarte mici ale acestor dispozitive, precum iSlim 300 sau iSlim 300x. Un alt avantaj al acestor camere Genius este acela că pot capta foarte bine radiaţia infraroşie, ceea ce face ca ledurile IR să se vadă impecabil. Vorbind despre acest lucru, trebuie să mai menţionez un amănunt. Cele mai multe camere web sunt prevăzute cu un filtru IR, care atenuează radiaţia infraroşie. De aceea, pentru folosirea FreeTrack cu leduri IR este necesar să îndepărtaţi acest filtru. La unele camere această operaţiune se poate face uşor, iar tutoriale în această direcţie puteţi găsi pe site-ul FreeTrack. La altele, în care filtrul IR este o depunere chimică pe lentile, acesta nu prea poate fi îndepărtat. Dar, mai există şi cazul fericit în care filtrul IR al camerei web este foarte slab, ineficace. În această situaţie se află Genius iSlim 330 şi probabil toate camerele ieftine din seria iSlim. Cu această cameră web, detecţia şi tracking-ul ledurilor IR nu au pus nici un fel de probleme, fapt pentru care nu a fost nevoie să îndepărtez nici un filtru.

Totuşi, este necesar să instalaţi un filtru care să atenueze cât mai mult din lumina vizibilă, dar care să lase radiaţia IR să treacă. Pe net sunt vehiculate două variante principale. Una din acestea presupune folosirea filmului fotografic expus şi apoi developat. În general, porţiuni de film expus şi developat se găsesc chiar în capetele filmelor fotografice, ceea ce a făcut foarte uşoară pentru mine aşezarea acestui filtru improvizat în faţa obiectivului camerei web. A doua variantă propusă de utilizatori pe căile online este cea a discurilor magnetice din interiorul dischetelor floppy de 3,5 ", care încă se mai găsesc de cumpărat pe ici, pe colo. Pentru mine, metoda filtrării cu filmul fotografic a dat rezultate excelente, lumina vizibilă fiind filtrată aproape complet, radiaţia IR a ledurilor trecând nestingherită, astfel încât FreeTrack vede perfect ledul infraroşu.

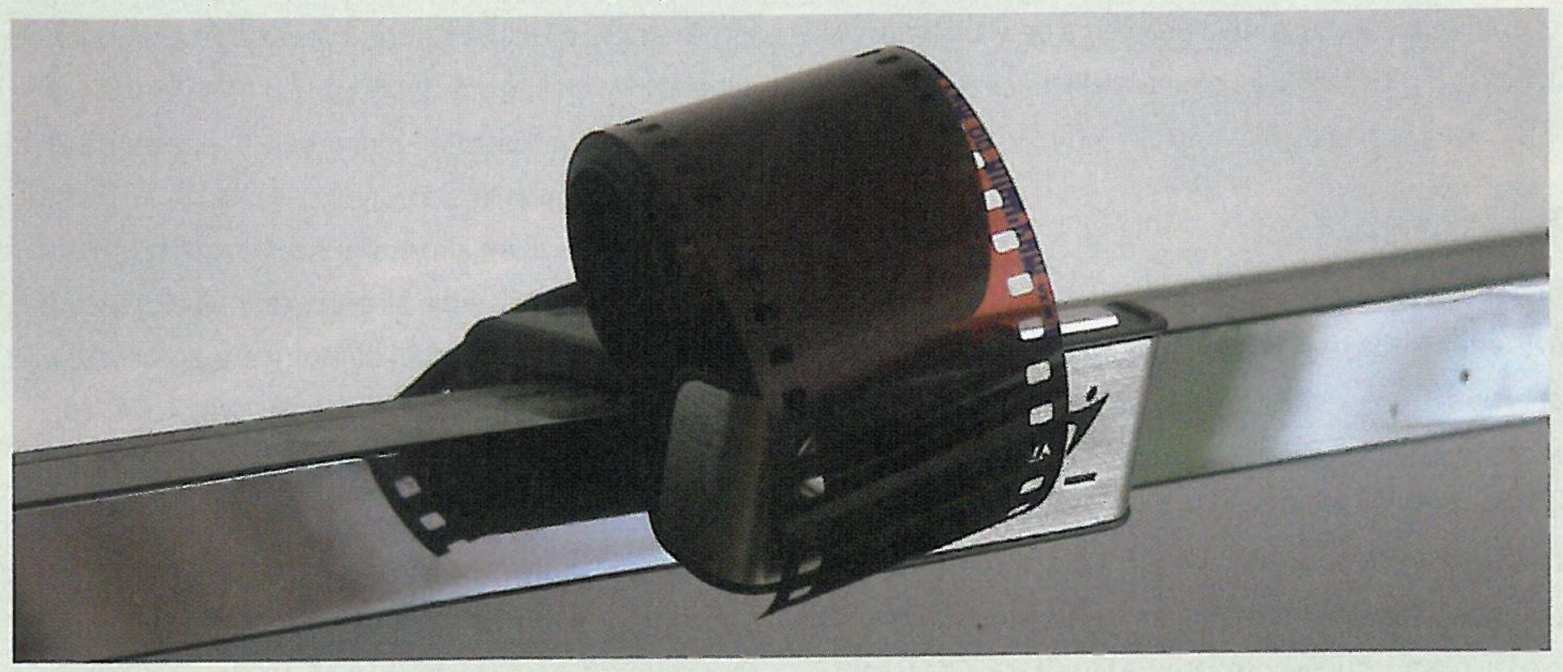


Camera web Genius iSlim 330

Camera Genius iSlim 330 se fixează foarte uşor în partea de sus a monitorului. În principiu, aceasta este poziţia cea mai bună pentru camera web, doarece oferă o vizibilitate optimă asupra ledului de pe capul utilizatorului. Nu uitaţi să setaţi camera web, din softul ei de control, să fie pe focus manual. Reglaţi apoi focalizarea camerei web, rotind obiectivul, în aşa fel încât imaginea să fie clară.

Filtrarea luminii vizibile

Am folosit un simplu film fotografic developat, ca filtru de lumină pentru camera web Genius iSlim 330. În general, în capătul unui astfel de film există o zonă care este expusă la lumină şi care la developare devine mult mai întunecată decît restul filmului. Această porţiune este bine să fie aşezată în faţa obiectivului camerei web.

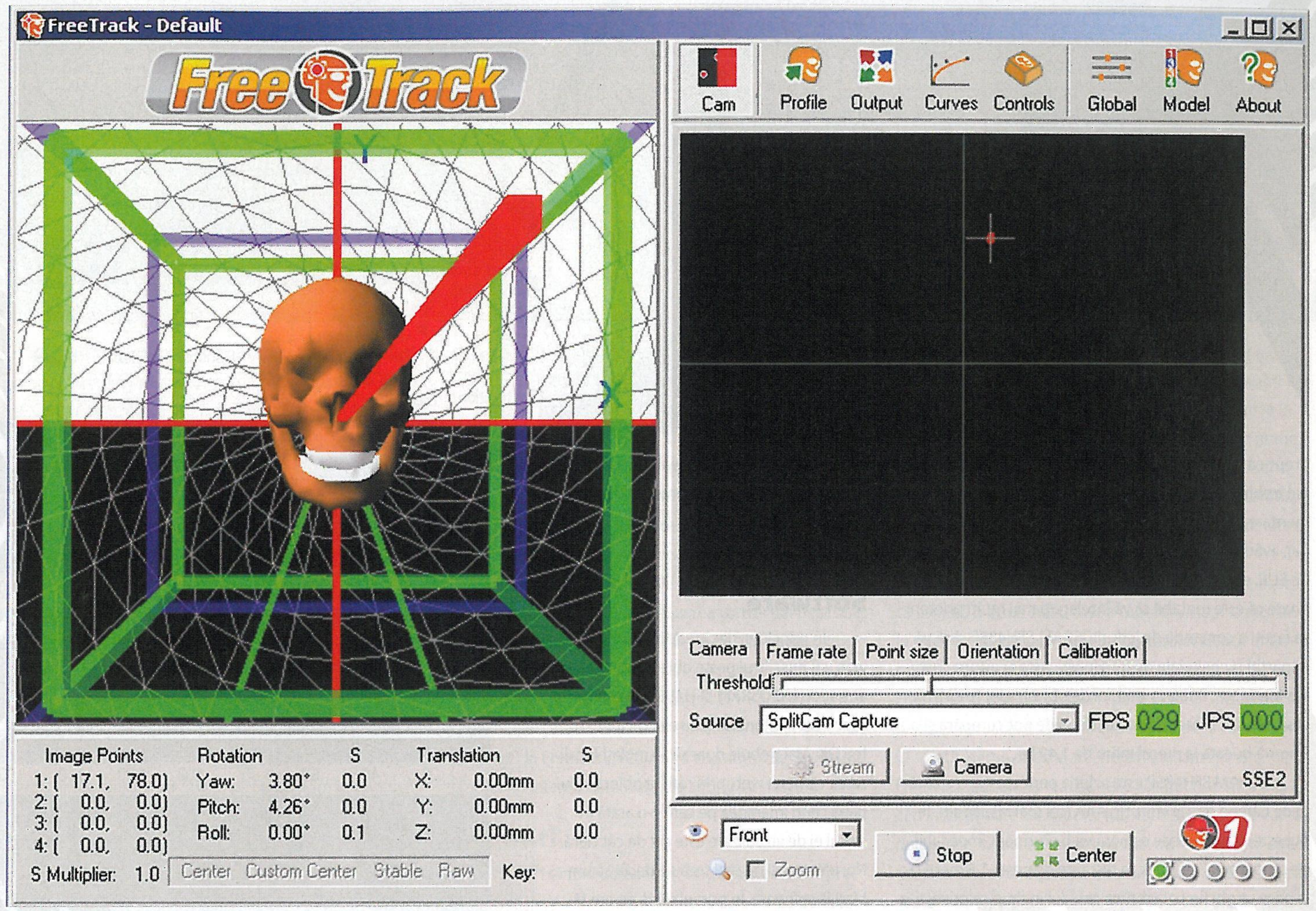


Montarea pe şapcă (A)

Una din cele mai simple soluţii este de a alimenta ledul cu o simplă baterie de 1,5 volţi, de format AA sau AAA. În acest scop, vă este necesar un suport pentru o baterie în formatul ales. Astfel de cutiuţe suport dotate cu conectorii şi cele două fire necesare se găsesc în general pe la magazinele de electrice sau electronice. Suportul din imagine era prevăzut din fabricaţie cu două găurele, pe care le-am folosit ca să cos suportul de baterie pe şapcă, folosind în acest scop un ac şi o aţă obişnuită. Apoi, utilizînd un pistol de lipit şi puţin fludor, am lipit firul roşu la piciorul scurt al ledului şi firul negru la piciorul lung al ledului. Ledul pe care l-am folosit este OSRAM SFH485P, după cum v-am spus că este cel mai indicat să faceţi şi voi.

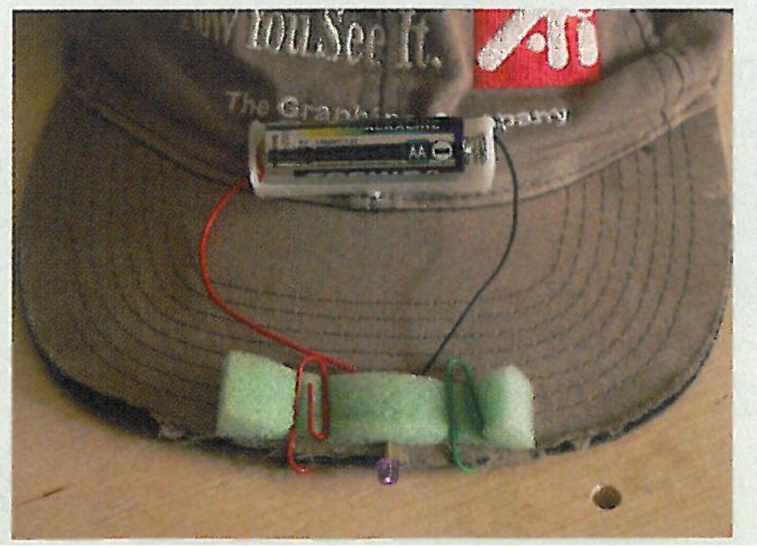


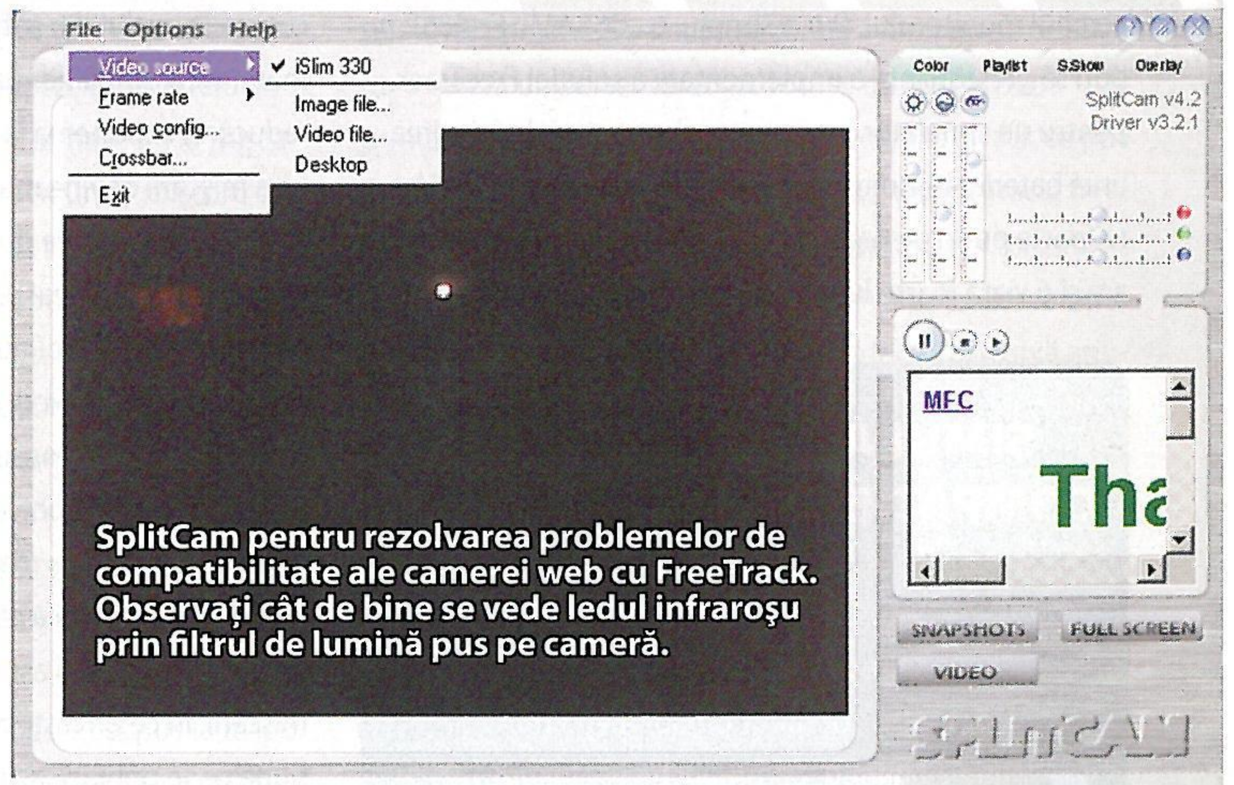
Tracking perfect al unui led infraroşu OSRAM SFH485P cu programul FreeTrack.



Montarea pe şapcă (B)

Este important ca picioruşele ledului să nu se atingă, astfel încât este indicat să vă asiguraţi că nu există nici un fel de contact între ele, iar apoi să aplicaţi peste picioruşe o mică bandă scotch care să le ţină separate. Mai departe, este necesar să fixaţi ledul de cozorocul şepcii. Soluţia la care m-am gândit eu nu este una estetică, dar este eficace. Am tăiat o bucată dintr-un burete de bucătărie (nou şi uscat!), am aşezat-o peste led, după care am prins-o de cozoroc cu agrafe de birou. Astfel, întregul „montaj" este impecabil prins de şapcă. Nu am pus în circuit şi un întrerupător, dar alimentarea cu curent se poate opri prin simpla scoatere a bateriei din suport. Este necesar să ţineţi bateria în suport strict pe perioada în care vă jucaţi folosind FreeTrack, deoarece ledul consumă suficient cât să golească bateria după vreo 12 ore de funcţionare. Nu strică să aveţi ceva baterii acumulator reîncărcabile, în acest scop. Mai există şi modalităţi de alimentare a ledului de la portul USB al calculatorului, pe forumul FreeTrack puteţi găsi indicaţii privind astfel de montaje simple.





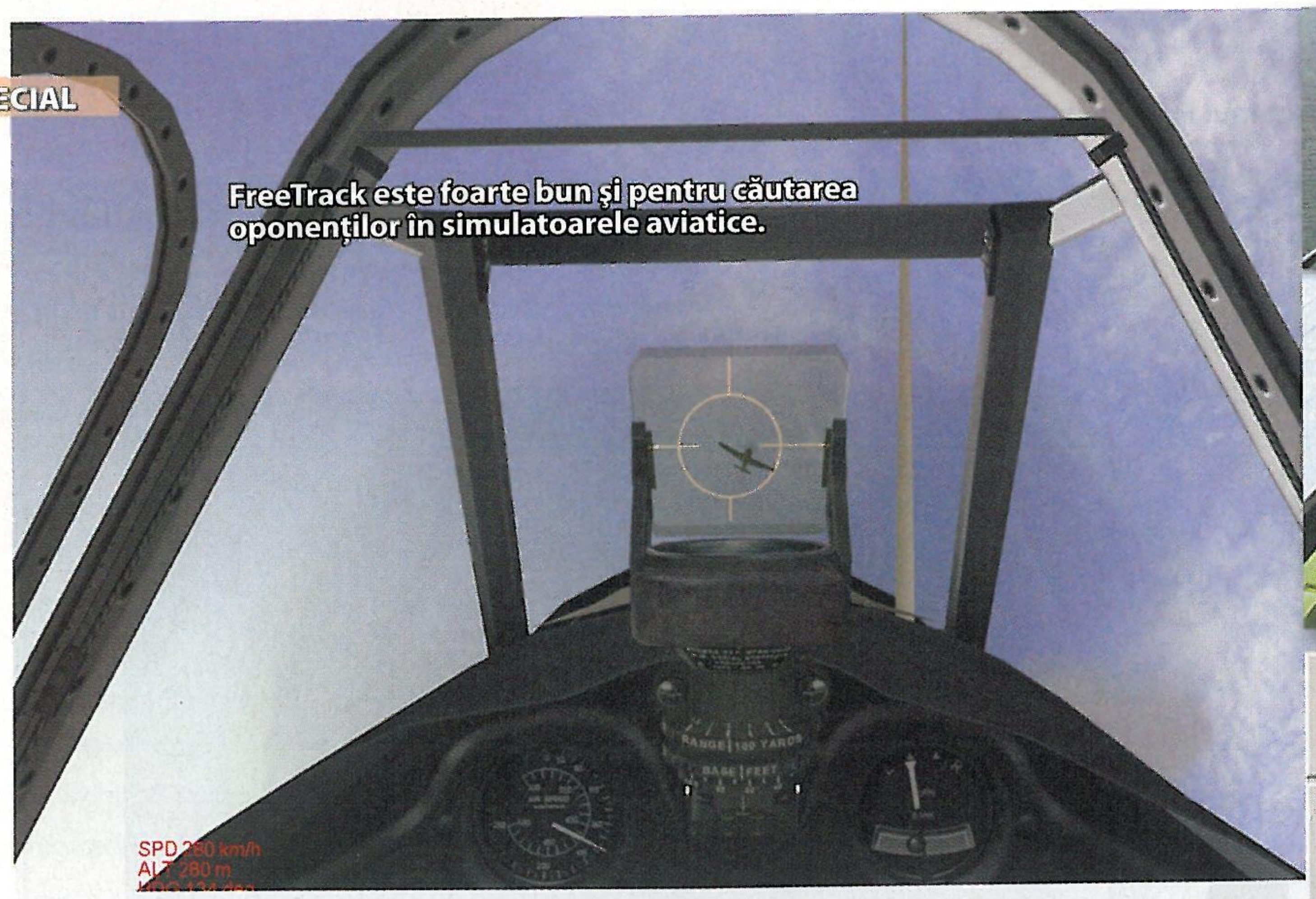
SplitCam pentru rezolvarea problemelor de compatibilitate ale camerei web cu FreeTrack. Observaţi cât de bine se vede ledul infraroşu prin filtrul de lumină pus pe cameră.

Ledul

Deci, în ce priveşte hardware-ul necesar pentru FreeTrack, am vorbit deja despre cameră şi filtrul necesar - mai rămâne să discutăm despre leduri. În primul rând, voi menţiona faptul că, dat fiind că pentru simulatoarele auto este suficient un singur led pentru a controla mulţumitor capul în jocuri, am preferat să folosesc această soluţie, cea mai simplă. Am cumpărat mai multe leduri IR (cu emisie în infraroşu), de diverse tipuri. Din păcate, toate ledurile de acest gen pe care le-am găsit la magazinele de electronice din Braşov erau de putere mică (sub 100 mW) şi cu un unghi redus de dispersie a radiaţiei infraroşii. Practic, cele mai multe dintre acestea nu aveau un unghi mai mare de 60 de grade în care să împrăştie radiaţia infraroşie. Din acest motiv, al puterii scăzute şi al unghiului mic de emisie, distanţa la care FreeTrack distingea ledul nu depăşea 1 metru, iar dacă roteam fie şi puţin capul, chiar la mai puţin de 1 metru FreeTrack pierdea ledul respectiv din cadru.

Din acest motiv, mi-am dat seama că nu degeaba este recomandat pe site-ul FreeTrack un anume led IR. Este vorba despre OSRAM SFH485P. Acesta oferă o putere de 200 mW cu un unghi de 160° în faţa ledului în care emisia sa este eficace. Din păcate, acest led nu era disponibil nicăieri în vreun magazin local, astfel încât am fost nevoit să caut online.

Din fericire, am găsit un magazin românesc care vindea pe internet acest model de led IR, aşa că în două zile de la comandă l-am şi primit. În 22 de exemplare, deoarece www.ledshop.ro nu primesc comenzi mai mici de 30 de lei (ceea ce mi se pare normal). Este



FreeTrack este foarte bun și pentru căutarea oponenților în simulatoarele aviatice.



Cu FreeTrack vă puteți uita la instrumentele de bord ale avionului.

drept că transportul a costat și el 30 de lei... Ceea ce inițial trebuia să fie o soluție extrem de ieftină de implementare a FreeTrack a început să devină cam scumpă, dar, având în vedere că alternativa Track IR costă cam 150 de EUR, eram încă mult sub această sumă. Pentru voi, poate că este rentabil să vă înțelegeți mai mulți prieteni să faceți o comandă de leduri OSRAM SFH485P și să vă împărțiți și cheltuiala de transport - asta ar aduce costurile foarte jos. Bucureștenii, ca de obicei, sunt favorizați, ei se pot duce direct la sediu, de unde pot cumpăra și o singură bucată la prețul infim de 1,49 lei...

OSRAM SFH485P este soluția perfectă. Cu o amărâtă de baterie de 1,5 volți, tip AAA (cel mai răspândit), ledul este văzut lejer de camera web și urmărit impecabil de programul FreeTrack, la distanțe de peste 1,5 metri și la orice unghi firesc la rotirea capului în timp ce privești la ecranul monitorului. Pur și simplu, cu OSRAM SFH485P nu poți să greșești într-o implementare a soluției FreeTrack pentru un simulator. În plus, am observat că, la folosirea unei baterii obișnuite de 1,5 volți, ledul acesta se încălzește foarte puțin pe parcursul utilizării, ceea ce înseamnă că are și o viață foarte lungă. Evident, puteți folosi și o altă sursă de alimentare cu curent, dar fără a depăși voltajul de 1,5 volți și intensitatea maximă de 100 mA suportată de ledul OSRAM SFH485P.

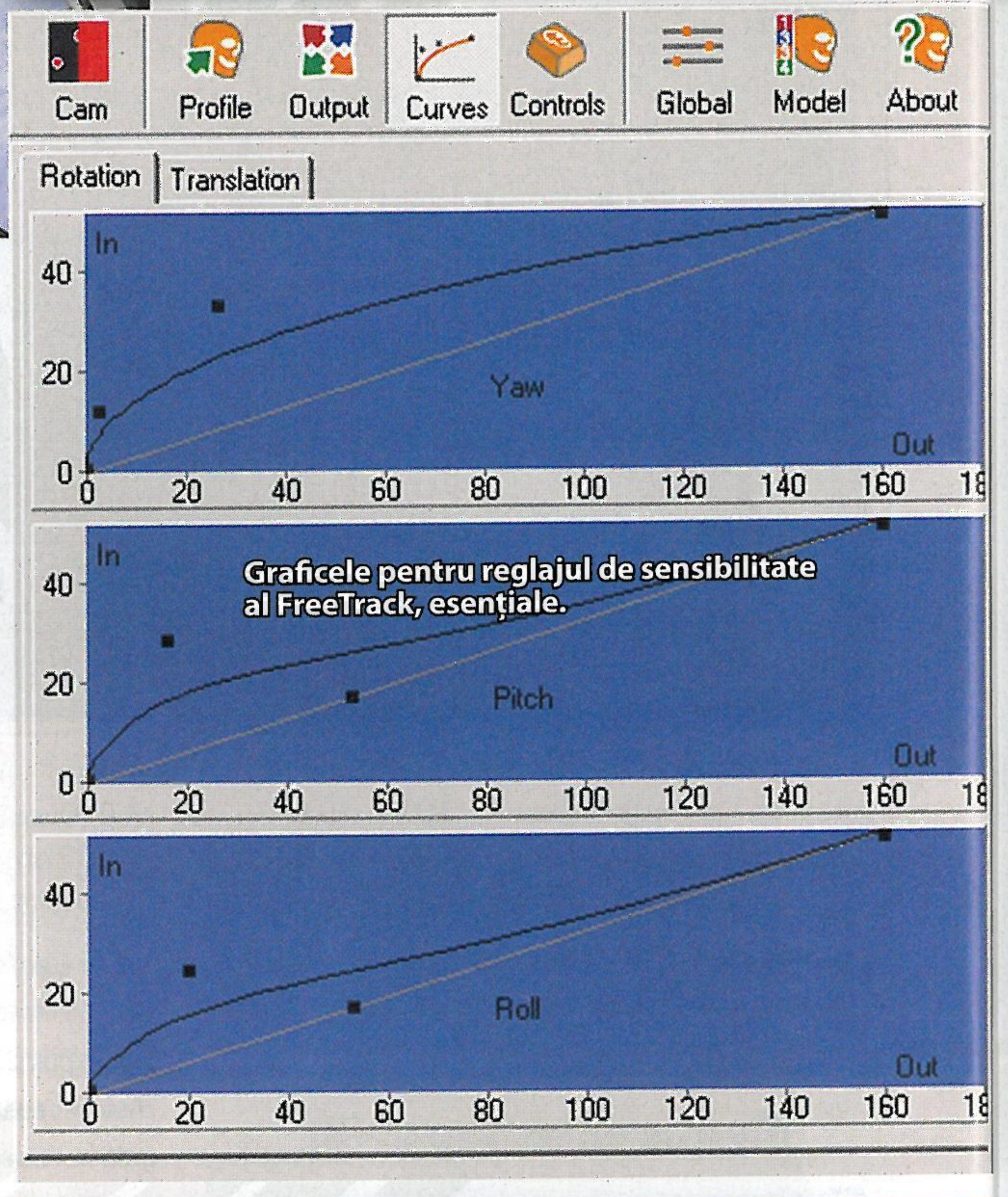
Software

În principiu, dacă v-ați instalat camera web, ați pus filtrul peste obiectivul ei și v-ați atașat un led OSRAM SFH485P de cozorocul șepcii, alimentându-l și cu electricitate, sunteți OK. Mai trebuie doar să vă reglați focalizarea camerei web, prin rotirea obiectivului, până când imaginea pe care v-o arată în softul ei de vizualizare este cât de cât clară. No, păi de aici nu mai trebuie decât să umblați la software. În primul rând, eu am făcut mici ajustări din softul de setare al camerei web, stabilind rezoluția la 352 x 288 și reducând expunerea la 8. În principiu, captura mișcării devine mai ageră și mai precisă așa, în sensul în care durata de timp de la mișcarea capului real până la mișcarea capului virtual din joc (latența sistemului de captură) este mult redusă, la niveluri neglijabile. De altfel, și consumul de procesor scade cu câteva procente la această rezoluție, față de rezoluția maximă de 640 x 480 de care este capabilă camera web, fără nici un impact sesizabil asupra preciziei capturii mișcării. În ce privește reglajele cele mai bune ce se pot face asupra camerei web din softul de control al acesteia, pe lângă rezoluție și timpul de expunere, ceilalți parametri se pot stabili în timp, prin experiment la fața locului, în funcție de filtrul pe care îl folosiți și de lumina ambientală din camera în care vă jucați.

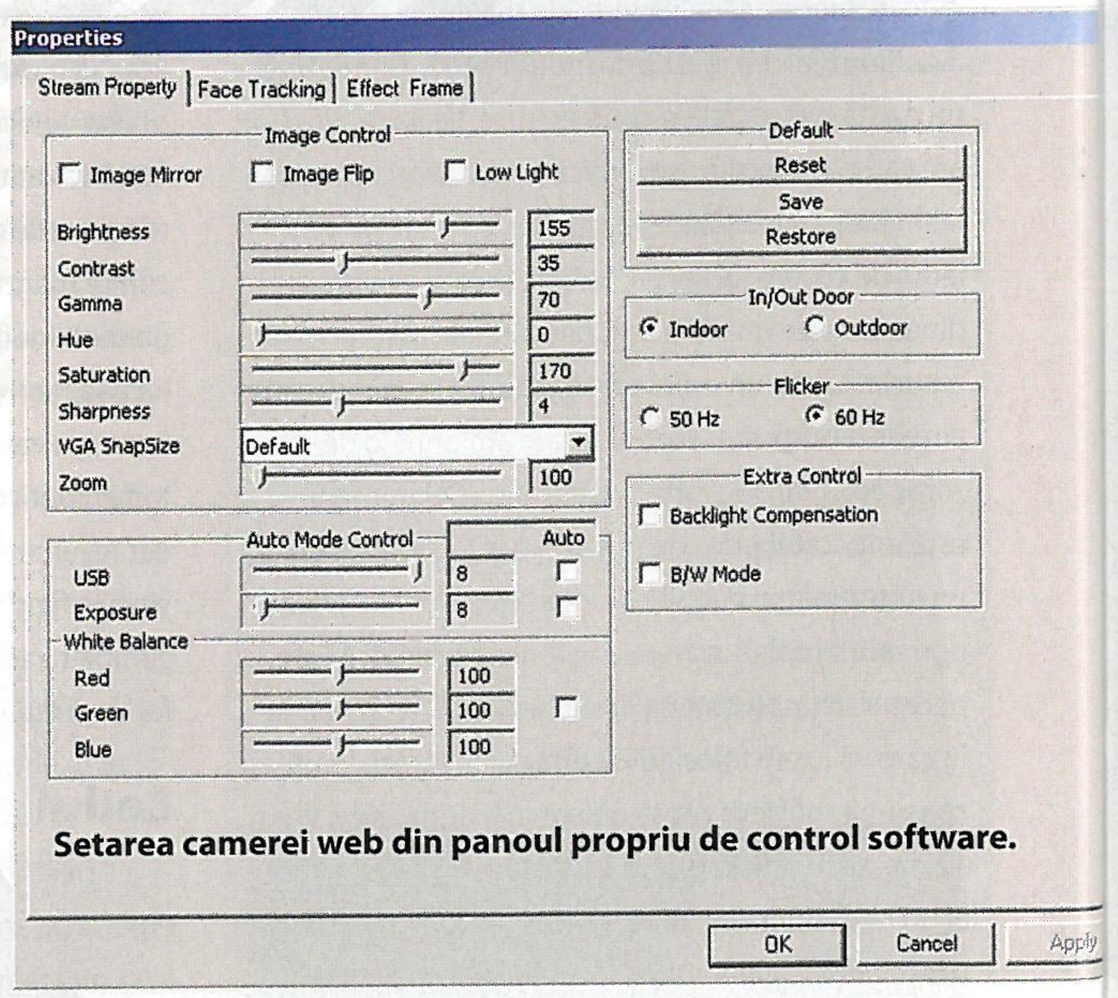
Bun, deci, pe partea de hardware totul este instalat și OK, ați făcut și setările camerei web, porniți programul FreeTrack și... nu se întâmplă nimic. Păi, în primul rând, în fereastra „Cam" trebuie să alegeți la Source camera web pe care o folosiți, iar apoi să apăsați Start. În principiu ar trebui să funcționeze totul acum, dar nu strică să setați numărul de FPS-uri la 30. De altfel, indicatorul FPS ar trebui să fie tot timpul pe verde, la fel și cel de JPS, care indică jitterul, neregularitățile în acuratețea capturii. Iar dacă FreeTrack indică faptul că vede mai mult decât un singur punct luminos, adică ledul IR de pe capul vostru, înseamnă că prinde mai multă lumină din jurul vostru decât ar trebui. Pentru a remedia această problemă trageți de reglajul Threshold până când în fereastra de deasupra se mai vede numai emisia ledului, iar programul indică faptul că face tracking asupra unui singur punct - fapt care este semnalat în colțul din dreapta jos al programului, unde este craniul acela mic cu șapcă; un punct verde în acel loc arată că FreeTrack distinge și urmărește fără erori un singur punct luminos. Mai departe, așezați-vă

SIMULATOARE DE ZBOR COMPATIBILE CU FREETRACK

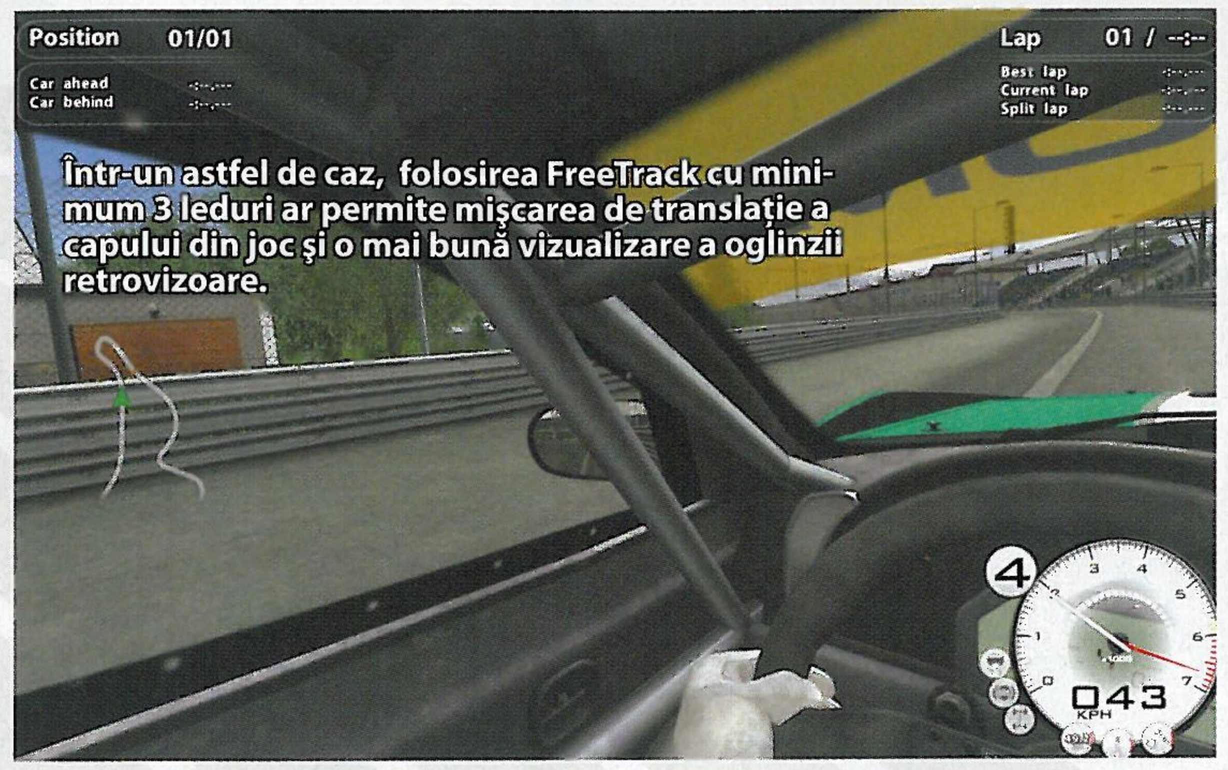
Aces High II v2.10 patch 2
Combat Flight Simulator 3
Condor: The Competition Soaring Simulator
Enemy Engaged: Commanche vs Hokum 1.9
Evochron Renegades
Falcon 4.0 Allied Force
Falcon 4.0 (OF, FreeFalcon4/RedViper, FreeFalcon5)
First Eagles: The Great War 1918
Flight Simulator 2002 and 2004
Flight Simulator X
Il2-1946
IL2 Sturmovik
Jane's F/A-18
Lock On: Modern Air Combat
Lock On 1.1: Flaming Cliffs
Lomac 1.12
MiG Alley
Silent Wings
Strike Fighter Project One
X-Plane 8 and 9



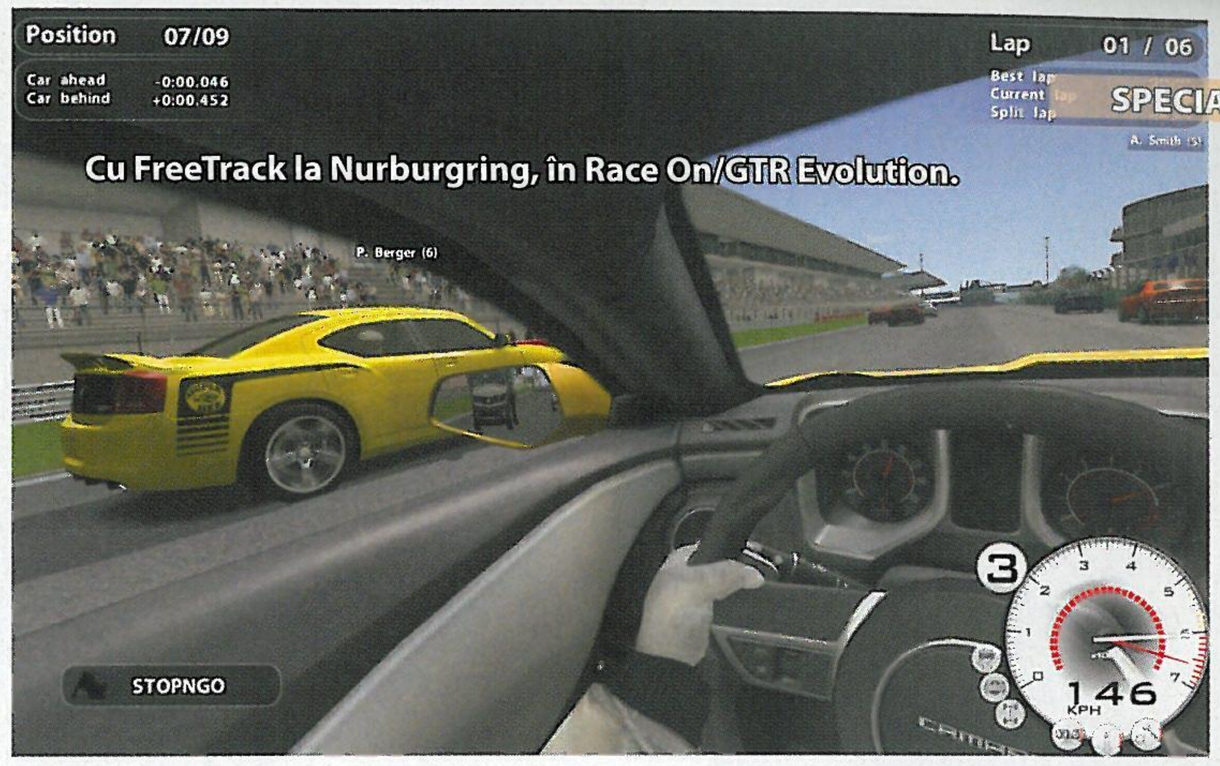
Graficele pentru reglajul de sensibilitate al FreeTrack, esențiale.



Setarea camerei web din panoul propriu de control software.



Într-un astfel de caz, folosirea FreeTrack cu minimum 3 leduri ar permite mișcarea de translație a capului din joc și o mai bună vizualizare a oglinzii retrovizoare.



Cu FreeTrack la Nurburgring, în Race On/GTR Evolution.

exact în poziția de centru în care vă veți afla pe parcursul jocului, cu ledul orientat către înainte, și apăsați butonul de Center pentru a indica FreeTrack că aceea este poziția voastră normală cu privirea înainte.

Teoretic, mai trebuie doar să porniți un joc care oferă suport pentru FreeTrack, și sunteți gata de start. Ei bine, se poate să nu fie chiar așa, pentru că este posibil să nici nu fi ajuns în acest stadiu deoarece FreeTrack nu primește imagini de la camera voastră. În această situație, cel mai probabil este vorba de faptul că aveți o cameră web care nu trimite flux video comprimat în formatul I420, singurul recunoscut de către FreeTrack. Nu disperați, există o soluție, și anume programul gratuit SplitCam.

Acesta este folosit pentru a trimite fluxuri video multiple către mai multe aplicații deodată, de la o singură cameră web. Asta nu are nici o utilitate în sine pentru noi, ci faptul că SplitCam convertește fluxul video al oricărei camere web din whatever it is în formatul de compresie I420, adică tocmai cel recunoscut de programul FreeTrack. Spre exemplu, camera web pe care am folosit-o eu, Genius iSlim 330, nu face uz de I420, dar, am pornit întâi SplitCam, unde am dat ca sursă camera web, apoi FreeTrack, unde am dat ca sursă „SplitCam Capture". Totul a mers șnur, imaginea din FreeTrack era exact cea trimisă de camera web. Practic, a dispărut problema incompatibilității formatelor video suportate de camera web și de FreeTrack.

Este adevărat, însă, că folosirea SplitCam adaugă vreo 2-3 procente la consumul de procesor și mărește foarte puțin sesizabil latența sistemului de captură a mișcării. Eu am folosit un procesor Intel Q6600, pe care, în total, consumul de procesor la folosirea FreeTrack și SplitCam a fost în medie de 8-9%. Dat fiind că toate simulatoarele actuale nu ajung să consume CPU-ul unui calculator de acum doi ani în proporție de 100%, credeți-mă că la un procesor de azi nici nu se simte când folosești FreeTrack și SpliCam deodată.

Dacă, totuși, aveți scrupule în ce privește consumul de procesor și latența totală a sistemului de captură, vă mai pot da o indicație. În general, camerele web plug&play care nu necesită instalarea de drivere speciale de la producător, ci le folosesc pe cele generice ale sistemului de operare, sunt din categoria celor care nu utilizează formatul de compresie video I420, deci impun folosirea SplitCam pentru realizarea conversiei necesare pentru a fi „văzute" în FreeTrack. Pe de altă parte, camerele web mai eftine și vechi, care au nevoie de instalarea driverelor de la producător, folosesc în majoritate formatul I420, deci, nu au nevoie de SplitCam, ci se „conectează" direct la FreeTrack, reducând consumul de procesor și scăzând latența sistemului de captură a mișcării.

Ajustări

Aș dori să mai detaliez un singur aspect în ce privește folosirea sistemului FreeTrack. Este vorba de câteva reglaje de finețe care pot îmbunătăți foarte mult experiența de joc cu FreeTrack. Mai precis, despre felul în care acest program modifică datele primite de la mișcarea capului utilizatorului, pentru a asigura o mișcare cât mai naturală a capului din joc, în așa fel încât acesta să fie mai ușor de controlat și mai comod de folosit.

Primul reglaj de acest fel este în tab-ul Profile al FreeTrack, în care puteți seta în secțiunea Settings felul în care acest program tratează datele primite de la camera web, pentru a face mișcarea virtuală mai cursivă, dar și mai rapidă sau mai lentă, după cum simțiți nevoia. Aceste reglaje sunt asemănătoare cu cele ale unui mouse, deci sunt simplu de înțeles.

Un alt reglaj foarte important este cel pus la dispoziție în tab-ul Curves, unde veți vedea grafice ce pot fi modificate cu ajutorul mouse-ului. Ideea acestor grafice este de a face ca sistemul FreeTrack să aibă o sensibilitate de reacție diferită, în funcție de distanța parcursă în mișcare de ledul de pe cap. Astfel, puteți crea un grafic care să determine programul FreeTrack să aibă o sensibilitate mai mică la mișcări mici ale capului jucătorului, și numai la mișcări de amplitudine mai mare să determine o mișcare mai accentuată a capului din joc.

Aplicația practică a acestui ultim reglaj este aceea că asigură o bună stabilitate a capului virtual la mișcările mici, firești, pe care capul utilizatorului le face în timpul unei curse sau al unui zbor. Pur și simplu, dacă FreeTrack ar reacționa prea repede la orice mișcare accidentală, firească, a capului, experiența de joc ar deveni în scurtă vreme obositoare, neplăcută, amețitoare. FreeTrack trebuie să reacționeze hotărât numai la mișcări intenționate ale capului jucătorului, cele care vor să determine mișcarea capului virtual într-o anumită direcție, pe o anumită distanță. Trebuie să recunosc faptul că aceste reglaje nu sunt foarte ușor de făcut, ele țin de experiența personală a fiecăruia dintre noi, și nu se poate da o rețetă universal valabilă. Totuși, un foarte bun punct de plecare pot fi configurațiile de FreeTrack ce pot fi găsite sub formă de preseturi pe site-ul FreeTrack, fiind puse acolo de diverși utilizatori, pentru a fi folosite în mod specific în anumite jocuri. Ele vă pot orienta în direcția potrivită, de unde mai puteți face voi înșivă anumite ajustări.

De altfel, vă recomand să mergeți pe site-ul FreeTrack și pe forumul acestuia, unde puteți găsi toată informația necesară, dar și oameni dispuși să ajute pe începătorii în domeniu.

Online: www.free-track.net

■ **Marius Ghinea**



SIMULATOARE AUTO COMPATIBILE CU FREETRACK

Colin McRae Dirt
F1 Challenge 99-02
Grand Prix Legends
GTR2
GT Legends
Live for Speed S2
Netkar PRO
Race 07
rFactor v1.250
Richard Burns Rally
Test Drive Unlimited

GEN FPS **PRODUCĂTOR** INSOMNIAC GAMES **DISTRIBUITOR** SCEE **LANSARE** SEPTEMBRIE 2011
ONLINE INSOMNIACGAMES.COM/GAMES/RESISTANCE **PLATFORME** PS3



RESISTANCE 3

A treia oară, cu noroc

Prin 2007, când PlayStation 3 era încă un bebeluş neajutorat, ocolit de ceilalţi copii din curte şi cu foarte puţine jocuri exclusive în portofoliu, Resistance: Fall of Man a venit ca un salvator şi a ocupat, pentru o vreme, locul rezervat celui mai important titlu dedicat consolei Sony. Lucrurile s-au mai schimbat între timp, PS3-ul a ajuns la maturitate (şi a dat câteva kilograme jos), iar seria Resistance, din păcate, nu mai joacă acelaşi rol, fiind oarecum eclipsată de multitudinea de exclusivităţi ale consolei (Uncharted, God of War III sau concurenţa „frăţească" reprezentată de jocurile Killzone).

Totuşi, titlurile Resistance beneficiază de o comunitate fidelă, care nu dă înapoi atunci când vine vorba de criticarea celor de la Insomniac Games în legătură cu aspectele negative ale acestor jocuri. Spre exemplu, studioul a fost aproape crucificat de fani în urma lansării lui Resistance 2, continuare considerată mult prea superficială în ceea ce priveşte gameplay-ul propriu-zis, mai apropiat de reţeta Halo decât de originalul Fall of Man. În aceste condiţii, sarcina producătorilor pare imposibilă: realizarea unui joc dedicat în primul rând fanilor fideli, dar şi relevant în contextul actual al shooter-elor la persoana întâi.

His name is Capelli...

Cei care au parcurs primele două jocuri ale seriei sunt conştienţi deja de faptul că Nathan Hale, eroul din Resistance 1 şi 2, nu va mai juca din nou acelaşi rol şi în cea de-a treia parte. Onoarea de a lupta împotriva extratereştrilor chimerieni îi va reveni de această dată lui Joseph Capelli, unul din camarazii de arme ai lui Hale din Resistance 2. Între timp, Capelli şi-a abandonat funcţia militară, retrăgându-se, ca şi restul supravieţuitorilor, din calea rasei Chimera. Aceasta, în decurs de doar câţiva ani de la evenimentele din jocul precedent, a reuşit să subjuge, pe lângă Europa, şi tot continentul nord american.

Totuşi, în ciuda condiţiilor nu tocmai prielnice, viaţa puţinilor oameni care au supravieţuit ofensivei extraterestre merge înainte, Capelli căsătorindu-se cu Susan Farley, sora vitregă a protagonistului iniţial al seriei, Nathan Hale. Din această relaţie se naşte Jack, însă micuţul se îmbolnăveşte rapid din cauza schimbărilor de climat cauzate de influenţa Chimerei asupra Pământului. Forţat de situaţie, Capelli nu are de ales şi-l urmează din nou pe doctorul Fyodor Malikov (alt personaj care revine din Resistance 2), în căutarea unui leac pentru Jack. Călătoria acestora le va purta paşii din oraşul natal al fiului familiei Capelli, Haven, Oklahoma, până în New York, cu escale în alte localităţi importante ale Statelor Unite

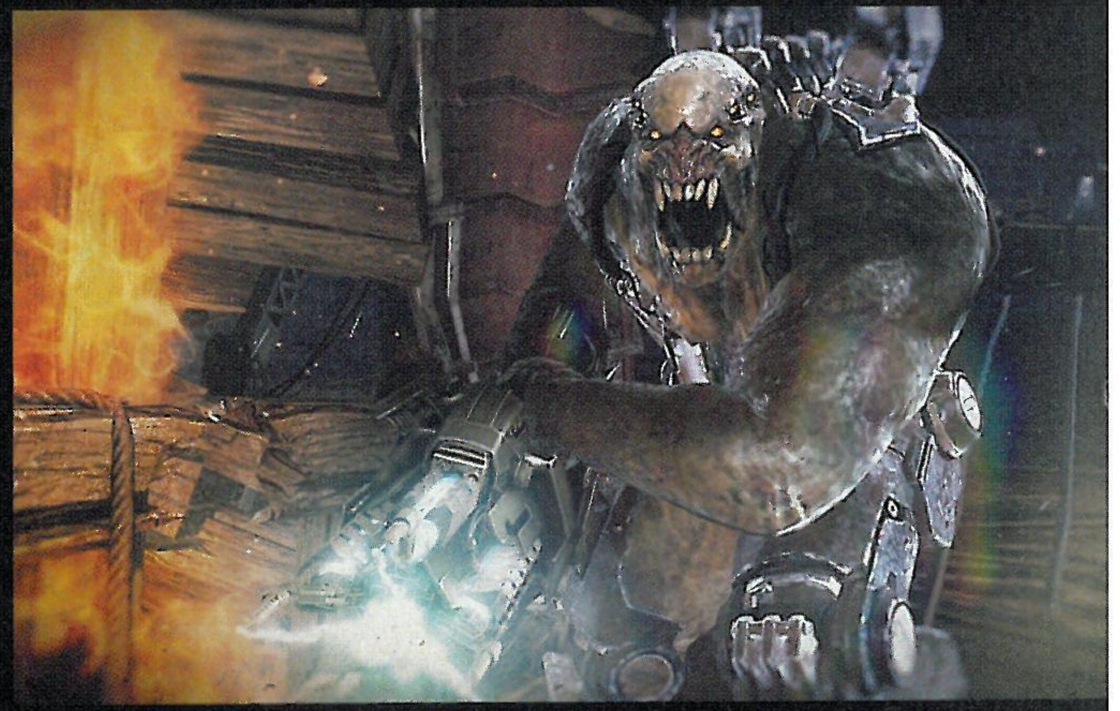


(cum ar fi St. Louis, Missouri).

Cei de la Insomniac Games au promis că Resistance 3 va fi un joc mult mai emoţional decât precedentele două titluri, drama prin care trece populaţia umană supravieţuitoare fiind evidenţiată pe tot parcursul poveştii. Astfel, vor exista instanţe în joc când Capelli se va putea plimba nestingherit prin diferite tabere de oameni, va putea vorbi cu aceştia, aflând povestea fiecăruia în parte, şi va putea asista la problemele acestora de zi cu zi. Resistance 3 face pasul de la un shooter clasic înspre latura un pic mai dezvoltată a acestui gen, care aminteşte de titluri precum seria Half-Life, S.T.A.L.K.E.R. sau Metro 2033.

... and he ain't afraid of using his weapons

Lăsând la o parte latura sentimentală a lucrurilor, Resistance 3 este totuşi un FPS şi, credeţi-mă când o spun, fanii seriei sunt extremi de sensibili în ceea ce priveşte mecanicile de joc caracteristice acestui gen. Spre exemplu, Resistance 2 a fost aspru criticat pentru abandonarea sistemului de sănătate folosit în primul joc al seriei în favoarea vieţii regenerabile, a la Halo sau Call of Duty. De asemenea, comunitatea nu a primit deloc bine limita de două arme pe care Hale le putea căra în Resistance 2.



Insomniac Games a tratat cu seriozitate aceste critici, cel mai nou trailer lansat pentru Resistance 3 lăsând să se înţeleagă faptul că energia regenerabilă a fost înlocuită cu un sistem old school, în care starea sănătăţii lui Capelli este reprezentată prin numere de la 1 la 100. De asemenea, la insistenţele fanilor, a fost adus înapoi weapon wheel-ul din Fall of Man (şi, implicit, posibilitatea de a căra în acelaşi timp toate armele găsite).

Şi pentru că tot veni vorba de arsenal, majoritatea armelor caracteristice seriei vor reveni şi în Resistance 3. Astfel, Capelli va avea ocazia încă o dată să mânuiască Bullseye-ul (arma de asalt a soldaţilor Chimera, al cărei foc secundar lansează un homing beacon pentru proiectilele normale), Auger-ul (gloanţele acestuia sunt capabile să treacă prin obiecte solide în căutarea ţintelor) sau Marksman-ul (sniper rifle Chimerian, adaptat pentru uzul oamenilor). Îşi vor face însă apariţia şi arme noi, cum ar fi Mutator, o unealtă menită să împroaşte inamicii cu o substanţă toxică, ce poate să producă explozii în lanţ în rândurile victimelor infectate. O caracteristică foarte interesantă a acestor arme este posibilitatea de a le adăuga funcţionalitate suplimentară, graţie unor puncte de experienţă ce pot fi acumulate prin folosirea extensivă a fiecărei arme în parte. Acest sistem aminteş-









Săritura în lungime, varianta Chimera



All your Jel are belong to us!



te de evoluția personajelor din Dungeon Siege, jucătorii având astfel ocazia să facă upgrade exact la armele pe care le utilizează cel mai mult.

Niciodată singur

Multiplayer-ul a fost dintotdeauna o parte integrantă a jocurilor Resistance, însă şi una dintre cele mai inconsecvente componente de-a lungul seriei. Astfel, în timp ce Fall of Man propunea o rețetă multiplayer clasică (adaptată însă pentru a susține meciuri de până la 40 de jucători simultan!), Resistance 2 introducea un sistem de experiență şi suport pentru hărți-mamut, proiectate pentru 60 de jucători. De asemenea, partea a doua a seriei înlocuia campania cooperativă din Resistance 1 cu misiuni co-op separate de povestea principală, cu obiective generate aleatoriu, în care se puteau avânta până la opt oameni.

Resistance 3 schimbă din nou regulile şi restrânge numărul maxim de participanți la joc la numai 16 jucători. Aceştia vor fi împărțiți în două echipe - oamenii şi Chimera, fiecare cu propriul sistem de evoluție bazat pe acumularea de experiență în timpul confruntărilor propriu-zise. Nu vor lipsi nici obişnuitele abilități (active sau pasive) popularizate deja de Call of Duty şi nenumăratele sale clone. Dintre acestea, merită amintite posibilitatea de a crea o dublură a personajului controlat (în genul Holoduke din Duke Nukem 3D), care poate induce în eroare adversarii, sau teleportarea, numai bună pentru a scăpa din anumite situații delicate.

Pe lângă multiplayer-ul competitiv, Resistance 3 revine la formula din Fall of Man, oferind opțiunea de a aborda campania principală a jocului şi în doi jucători, folosind modul cooperativ.

Rezistăm, Măria ta!

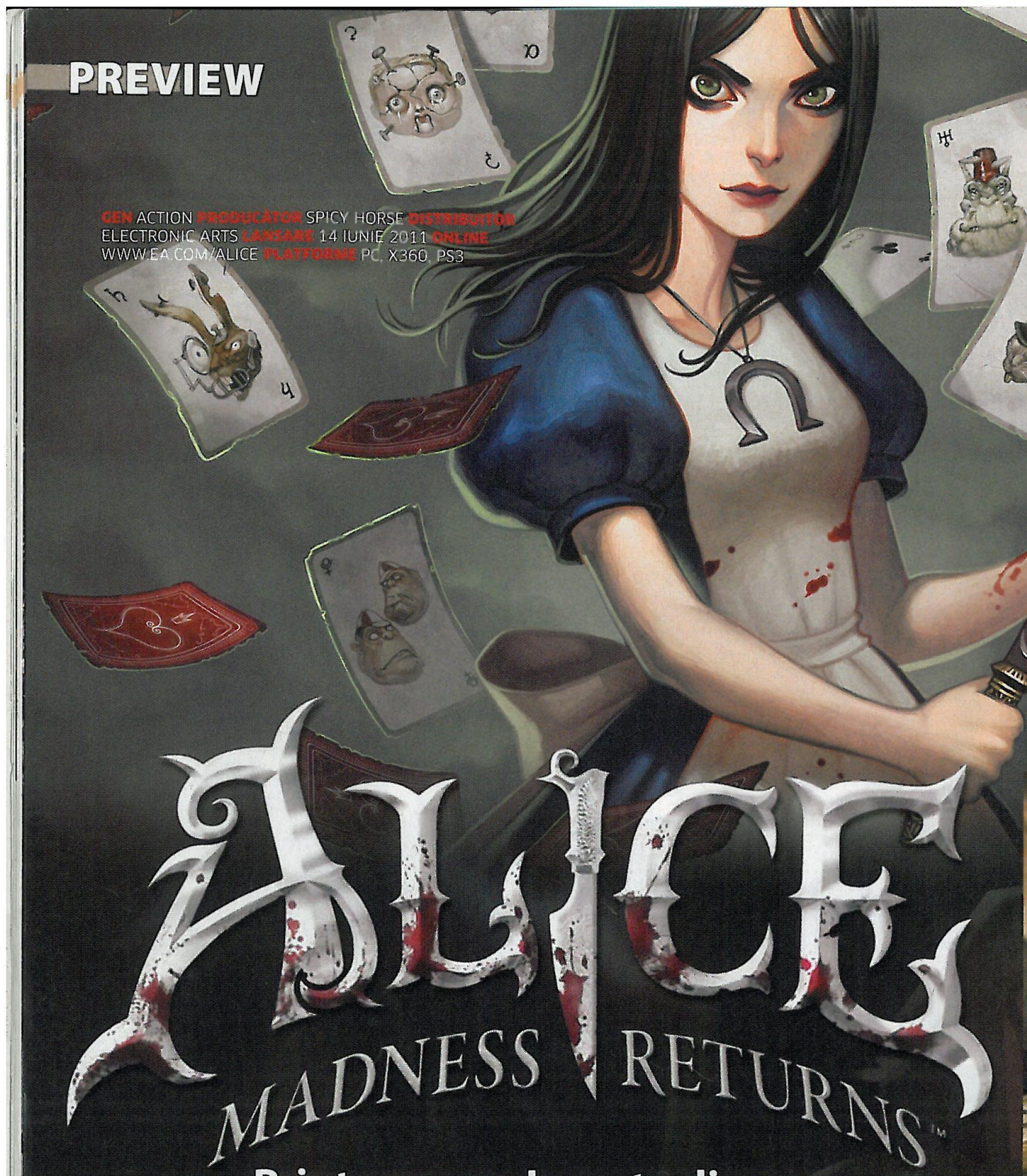
Mor de curiozitate să văd cum se va prezenta grafic noul Resistance 3. Primele imagini şi trailere din noul joc al celor de la Insomniac Games au lăsat să se înțeleagă că motorul grafic in-house al companiei (ajuns la generația a cincea) a suferit îmbunătățiri semnificative. De asemenea, producătorii se pare că s-au conformat regulilor nescrise ale exclusivităților PS3, care impun ca fiecare astfel de titlu să aibă cel puțin o confruntare împotriva unui inamic de proporții titanice. Astfel, în Resistance 3, Capelli va avea ocazia să înfrunte un Goliath imens (o maşinărie Chimeriană de dimensiuni considerabile) în timpul unei călătorii la bordul unui vaporaş.

Rămâne de văzut ce alte astfel de surprize ne va rezerva cel de-al treilea joc Resistance, acesta urmând să fie lansat în luna septembrie a acestui an. Mai „rezistați" până atunci?

■ **Cosmin Aioniță**





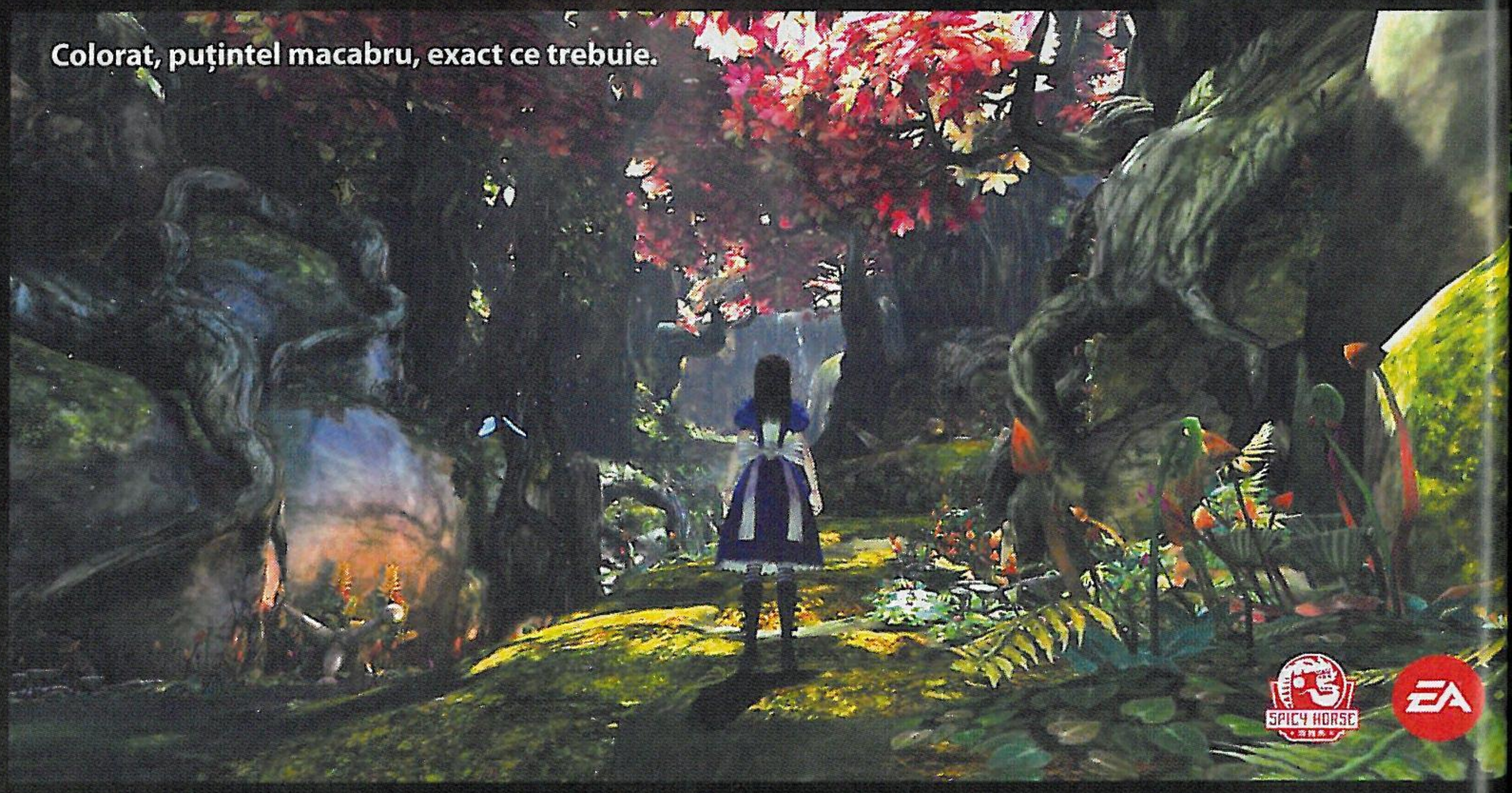


GEN ACTION PRODUCĂTOR SPICY HORSE DISTRIBUITOR ELECTRONIC ARTS LANSARE 14 IUNIE 2011 ONLINE WWW.EA.COM/ALICE PLATFORME PC, X360, PS3

Prințesa emo lovește din nou

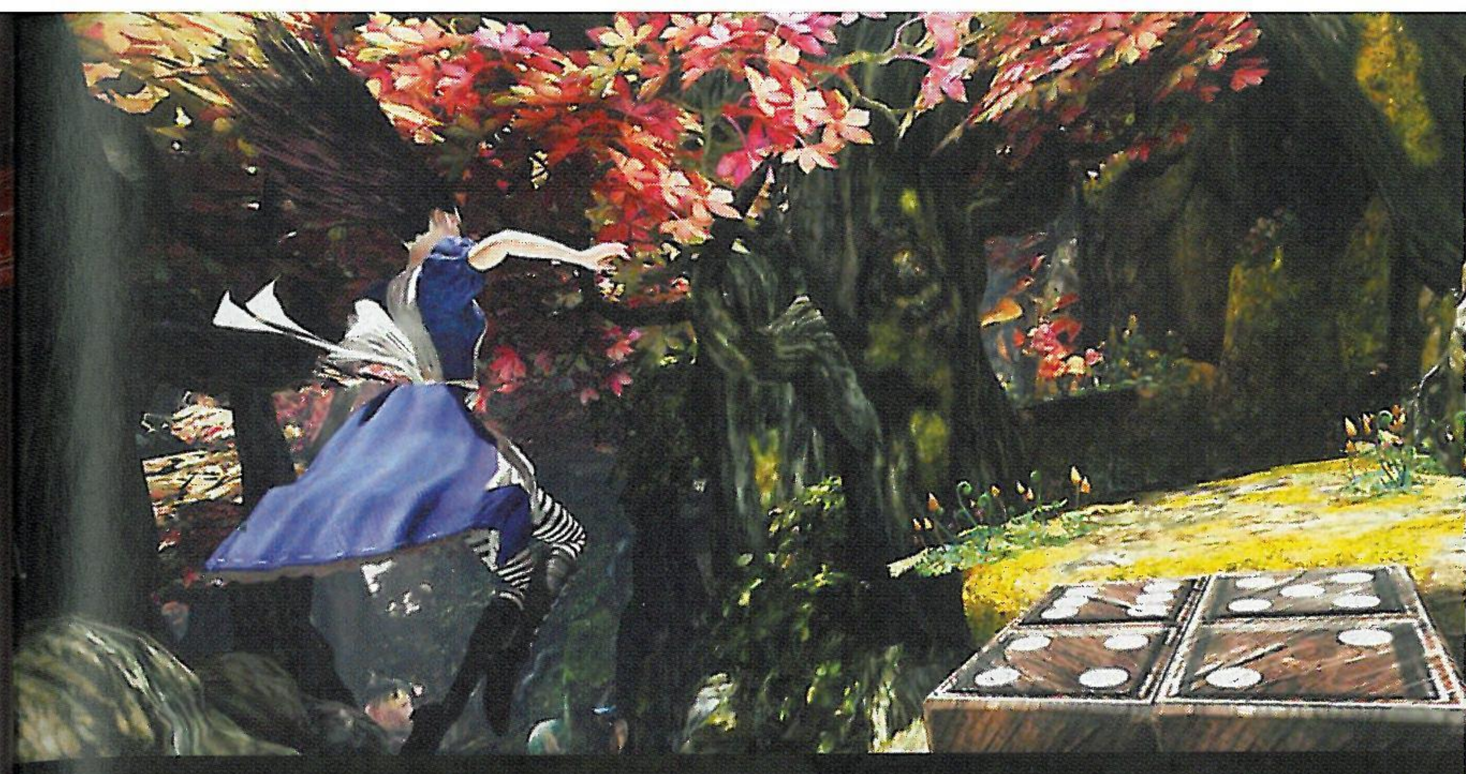
Mai în glumă, mai în serios, cioLAN mă corectează, spunând că Alice este în primul rând precursoarea curentului gothic lolita, cu o revărsare firească de influență asupra mult mai proaspătului curent numit „emo" înainte de a putea fi asociată cu generația Tokio Hotel. Mie-mi place să cred despre gothicăraia originală că se trage din romantismul german. În schimb, sintagma „gothic lolita" mi se pare că descrie foarte bine ceea ce au făcut cei de la American McGee cu și-așa întunecata și psihedelica Alice și a sa Țară a Minunilor. Inocența perversă, dacă-mi permiteți, pe care o emana personajul jocului precedent când se legăna pe vârfuri, lăsând să se întrevadă rotunjimile ei adolescentine, în timp ce ținea cu delicatețe satârul la spate și se uita cu o naivitate poznașă către jucător, a câștigat cu siguranță inimile multor pedofili.

Primul Alice (dacă nu ținem cont de porcăria de joc lansată odată cu recenta și mediocra ecranizare omonimă) a reușit să stârnească exclamații admirative și din pricina designului grafic, a psihedelismului atât de necesar unei povești în care o micuță gustă dintr-o sticluță cu otravă psihotropă și cade într-o transă, mai ceva decât o tură pe LucyintheSkywithDiamonds. Dar dincolo de imensul potențial pe care l-ar fi oferit oricărui alt gen, tătuca McGee a preferat să se dedice sferei action. Rezultatul? Un action bunicel pentru cota 2000, împărțit cu platforming și puzzle, dar cu gameplay mediocru față de posibilitățile pe care le-ar fi deschis un RPG în același univers. Bun sau rău, a devenit un joc de cult, pare-se, iar American McGee, al cărui nume nu apare în titlul sequel-ului se află în continuare în spatele tărășeniei. Care, urmând indicatoarele din carte, rămâne o corcitură între platforming, action și puzzle, după rețeta veche de mai bine de 11 ani care a vândut peste un milion și jumătate de copii ale originalului (performanță foarte bună atât pentru vremea respectivă, cât și acum). În spatele lui Madness Returns nu mai sunt cei de la Rogue Entertainment, ci Spicy Horse, o companie cu sediul în Shanghai, fondată de industriașul McGee probabil pentru a-și impune viziunea fără prea multe discuții sau cheltuieli inutile aduse de nivelul salarial vestic. Așadar, americanul are liber să transforme pe bandă rulantă poveștile tradiționale cu potențial întunecat în coșmaruri intense, bântuite de creaturi sângeroase și scârboase, exploatând negreșit latura morbidă care se găsește aproape în fiecare basm. Cu un macabru Little Red Riding Hood pe țeavă și noul Alice la câteva luni distanță, se vede treaba că omu' e hotărât să ne strice somnul. Eu nu-l contrazic, mai ales că de-a lungul anilor cred că am auzit mai multă vorbărie pe marginea primului Alice decât m-aș fi așteptat, iar interesul suplimentar asupra brandului adus de viziunea, ce-i drept, divergentă a lui Tim Burton nu are cum să strice la încasări.



Colorat, puțintel macabru, exact ce trebuie.


E limpede că iar au concediat menajera






Dacă vrei să-i căsăpești, e musai să-i ataci din spate


...și să nu te mai prind la furat din ceainic!

Nebunia doi punct zero

Nerușinații care nu sunt în temă cu desfășurarea ițelor narative adaptate după istorisirea lui Lewis Caroll primesc iertare. Așadar, vorbim despre o fetiță care supraviețuiește familiei sale, mistuită într-un incendiu presupune-se accidental. Aparent, purtând vina celui rămas în viață, micuța Alice este câștigată de nebunie și internată într-un azil. În primul joc, ea ducea de fapt o luptă psihică pentru restaurarea frumosului și strălucirii Țării Minunilor (lumea ei interioară) luptându-se cu supușii Reginei de Cupă, nimeni alta decât sursa rătăcirilor ei.

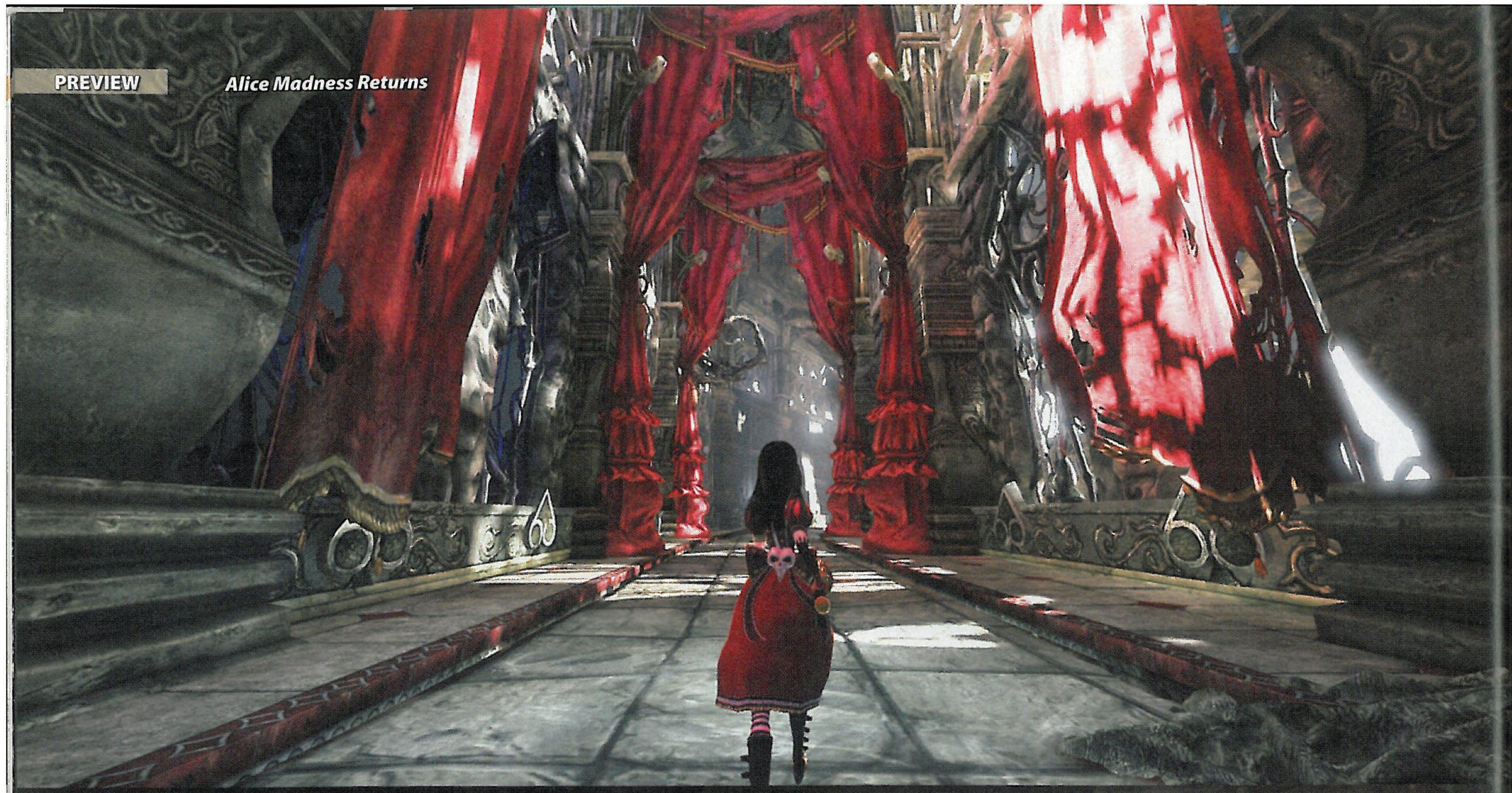
După câștigarea primei lupte, totuși șubrezită psihic și incomplet vindecată, Alice este eliberată din ospiciu și dată în grija unui psihiatru londonez, care o supraveghează la propriul domiciliu. Mutarea nu-i prea priește tinerei fete, iar temporara luciditate plăpândă începe să lase loc din nou coșmarurilor și halucinațiilor, purtând-o către Țara Minunilor, unde speră să se refugieze în strania familiaritate pe care i-o oferă acel univers. Desigur, Regina de Cupă și-a intrat din nou în drepturi, însă timpul scurs între timp și-a spus cuvântul, iar tristul ei regat și supușii aferenți se află într-o paragină totală. Motivul real pentru toate acestea? Presupune-se misterioasa cauză a incendiului în care a parcat după colț familia lui Alice, nu atât de accidentală pe cât insinua primul titlu. Da, Wonderland are nevoie de antidepresive.

La ce să ne așteptăm?

În primul rând, impresia generală pe care mi-au făcut-o materialele de până acum este că s-a insistat mult pe horror și psihedelism, probabil din motive de marketing. Teaser-ul cu Alice pe canapeaua psihiatrului, unde camera se apropie încet de gura ei, din care începe să curgă un râu de sânge care poartă dinți desprinși din rădăcină este grăitor în privința asta. Totuși, producătorul a insistat că jocul va fi extrem de variat, ce-i drept, condus de poveste și că va însuma elemente de acțiune la persoana a treia cu porțiuni de platform, puzzle și explorare. Tot McGee spune că a ținut seama de feedback-ul adunat în mulții ani scurși de la primul titlu și că fiecare dimensiune a gameplay-ului va fi îmbunătățită radical: platforming mai puțin plictisitor, lupte mai strategice, mai puține momente moarte și un ritm mai bun, cu pauze mai bine alese sunt doar câteva dintre obiectivele pentru Madness Returns.

Strict din ce am văzut până acum, lupta pare într-adevăr pe stil rock-paper-scissors și încă ceva, fiindcă fiecare inamic este un mic puzzle în sine, căruia trebuie să-i găsești punctul slab și să-l exploatezi cum se cuvine. De exemplu, soldații obișnuiți nu prea sunt afectați de





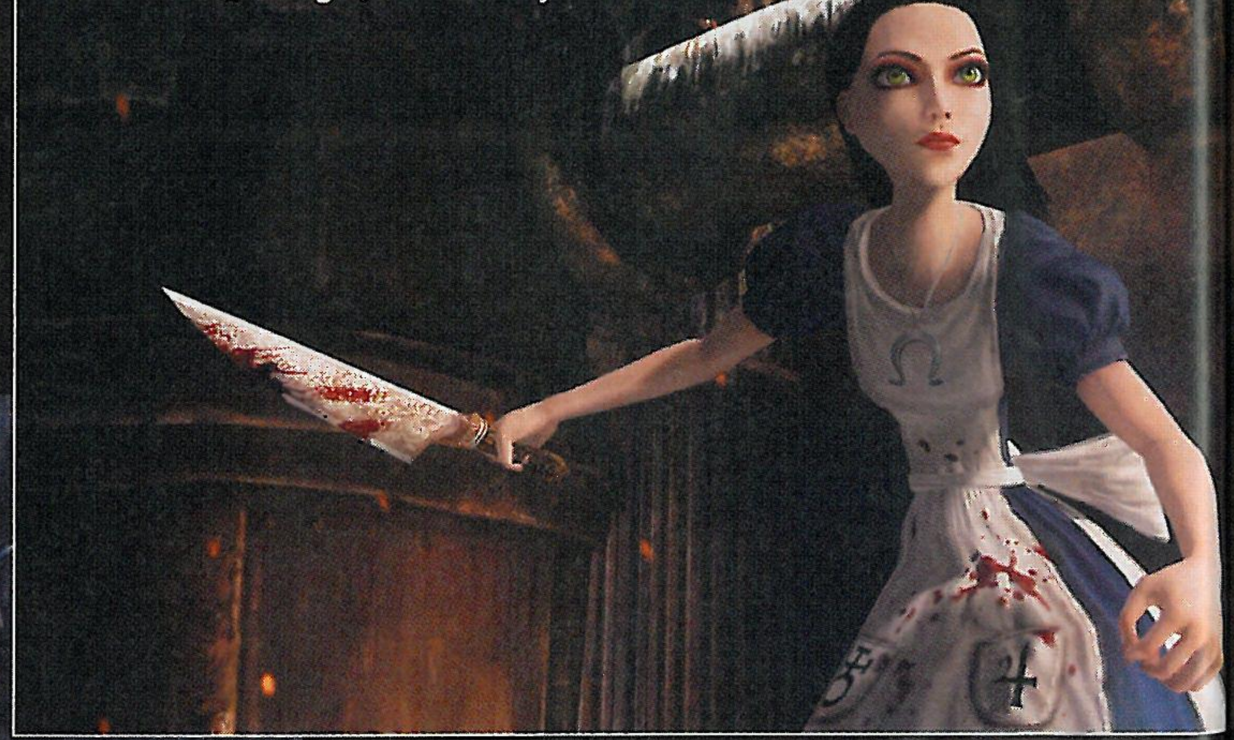


atacuri frontale şi trebuie să găseşti modalităţi de a-i lua pe la spate. Aruncătorii de proiectile pot fi bătuţi cu propriile arme, cu ajutorul umbrelei, pe care Alice o foloseşte pentru a le reflecta atacurile. În fine, pe lângă clasicul cuţit, pare-se că micuţa mânuieşte cu dibăcie şi-un ciocan cât toate zilele (a se citi cât una scurtă din Dragon Age 2), foloseşte ceainicul pe post de tun cu efect pe o rază extinsă, iar morişca de măcinat piper a devenit echivalentul unui Tommy Gun. Nu în ultimul rând, se pare că nu mai este tocmai o idee bună să urmezi iepuraşul alb, în special varianta cu cheiţă pe care o poate plasa Alice pe teren, distrăgând inamicii şi apoi detonând-o de la distanţă. Printre altele, tânara protagonistă are la dispoziţie şi o mişcare de eschivă: se transformă într-un nor de fluturi coloraţi, preferabil la timp pentru evitarea loviturilor. Uneori, pentru a învinge boşii supăraţi, se pare că trebuie să faci faţă unor secţiuni de platforming contra timp, pentru ca la final raportul de forţe să se schimbe prin înghiţirea unei substanţe miraculoase care o face pe Alice mai mare decât aceştia. Sincer, asta nu m-a impresionat în mod deosebit şi sper să văd şi lupte cu boşi mai interesante şi solicitante intelectual.

Un alt „meh" mi l-a stârnit şi platformingul ca atare, mai ales scena în care Alice trebuie să comute la o vedere specială pentru a detecta niscai platforme invizibile, unele mişcătoare şi apoi să bâjbâie cu vederea normală, aproximând mişcările şi săriturile. Nu-mi pare prea distractiv din demo-ul de gameplay de până acum, dar sper că respectivul clip reprezintă o minusculă parte dintr-un întreg cu mult mai captivant şi original. Nu de alta, dar după experienţe recente ca Uncharted 2 şi mai ales ineditul Bayonetta (oarecum similar, un fel de Alice pe climax şi fast forward cu tone de originalitate în acelaşi mix de platform, puzzle, cafteală şi chiar cu elemente role playing), devine greu să te mai



Are la gât o potcoavă norocoasă sau vrea să zică „omega", adică Sfârşitul?





În această scenă, atenţia cade pe ştrampii în dungi

impresioneze ceva. Totuşi, dată fiind promisa alternare a secvenţelor de joc din lumea reală a protagonistei (în ele o arde cu satârul, substituit de celebra Vorpal Blade în Wonderland) cu cele din Ţara Minunilor, din ce în ce mai sucite, pe măsură ce te adânceşti în psihoza ei, nu pot să nu-mi păstrez o brumă de entuziasm şi anticipaţie.

Într-un astfel de joc, povestea şi îndeosebi prezentarea ei prin mijloace atrăgătoare, originale şi inteligente sunt de o importanţă crucială. De aceea, McGee ar face bine să-şi cizeleze tranziţiile între şedinţele de hipnoză şi calea interioară către amintirile reprimate de



Alice, fiindcă în cazul în care în special secvenţele din realitate se vor dovedi plictisitoare, ritmul jocului şi implicit interesul butonacului ar putea fi compromise iremediabil.

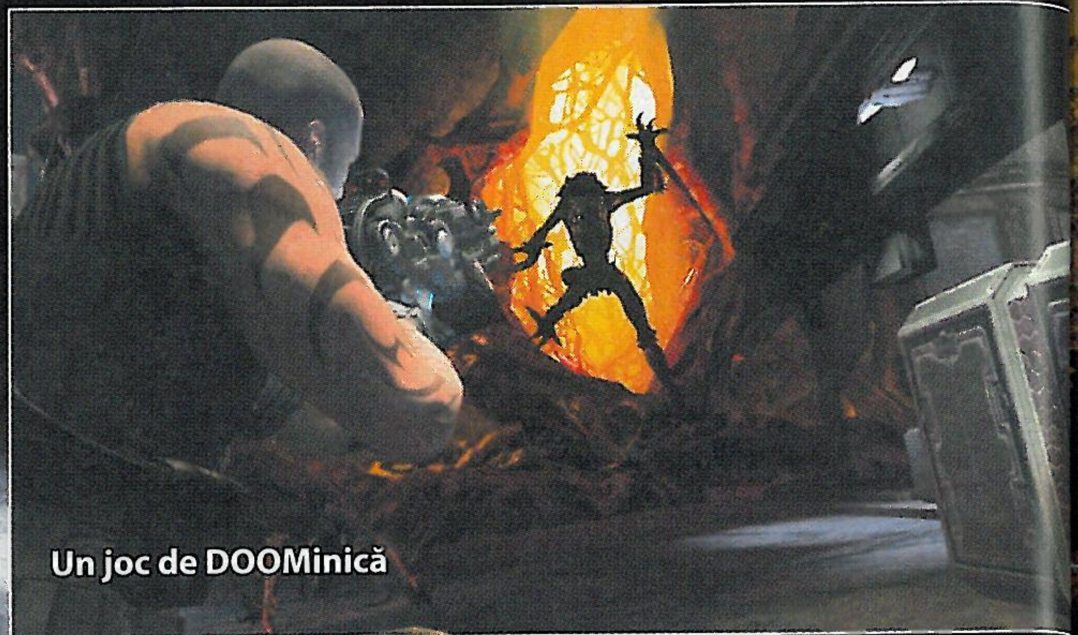
Am văzut de la primul titlu că omu' ştie să povestească bine un coşmar şi să dea viaţă unor personaje memorabile, cu replici pe măsură, într-o interpretare inedită şi totuşi destul de fidelă cărţii. De această dată, o mare provocare va fi să-i dea şi un gameplay fără elemente de balast sau porţiuni prea enervante şi dificile - şi mai ales la înălţimea pretenţiilor pe care le-ar putea avea jucătorii acum. Cum grafica este asigurată de Unreal Engine 3 (virgulă cinci, probabil), iar talentul artistic al echipei se vede limpede din imagini, nu-mi fac prea mari probleme în legătură cu aspectul, în special după adevăratul tur de forţă grafic al lui Bulletstorm, motorizat identic, care m-a lăsat de mai multe ori cu gura căscată.

În tot cazul, putem să zicem „mersi" că o vom avea (din nou) pe Alice şi pe PC. La stilul în care multe titluri apetisante ignoră bătrâna platformă, n-ar fi fost surprinzător şi nici de neînţeles, cu toate că a scoate un sequel pe orice în afara platformei care a consacrat-o pe Alice a lui McGee & co. ar fi părut tuturor nesimţire curată. Dacă picantul căluţ de Shanghai se ţine de treabă, am putea vedea ce iese chiar prin mijlocul lunii iunie. Eu unul abia aştept să-i văd blonda Scufiţă Roşie.

■ **Caleb**







Un joc de DOOMinică

Înapoi la munca de jos

RED FACTION ARMAGEDDON

GEN ACTION **PRODUCĂTOR** VOLITION **DISTRIBUITOR** THQ **LANSARE** 31 MAI 2011 **ONLINE** WWW.REDFACTION.COM **PLATFORME** PC, X360, PS3

Şi acum zâmbesc pe sub mustaţă când îmi aduc aminte de primul titlu al seriei Red Faction, unul dintre puţinele first person shooter-e ale vremii capabile să se ia la trântă cu eternul Half-Life. Coridoarele destructibile ale minelor de pe Marte mi-au rămas în suflet, iar CD-urile originale cu jocul celor de la Volition se află în continuare la loc de cinste în colecţia personală (sărumâna, nenea LEVEL, pentru că ai oferit jocul ăsta full!).

Din păcate, nu acelaşi lucru poate fi spus şi despre următoarele titluri ale seriei: Red Faction II parcă şi-a uitat originile, înlocuind subteranele planetei roşii cu decoruri urbane insipide, iar Red Faction: Guerilla s-a concentrat mult prea mult pe readucerea în prim plan a mediilor de joc destructibile şi a abandonat identitatea seriei în favoarea unei mode open-world cam impersonale.

Back To The Roots

Pentru Armageddon, celor de la Volition se pare că le-a revenit mintea la cap şi au plasat din nou acţiunea jocului în subteranele misterioasei planete Marte. De această dată însă, tranziţia de la suprafaţă la vechile coridoare miniere nu s-a făcut de bunăvoie, deoarece populaţia umană a planetei roşii a fost nevoită să apeleze la subteran în urma defecţiunii aparatului de teraformare ce susţinea atmosfera de pe Marte.

Şi tocmai când locatarii începuseră să se acomodeze cu noul mediu, cam la 50 de ani de la evenimentele din Red Faction: Guerilla, Darius Mason (miner, mercenar, om-bun-la-toate-dacă-plata-e-pe-măsură şi, nu în ultimul rând, nepot al lui Alec Mason, eroul principal din jocul precedent) se lasă păcălit de un Marauder fanatic şi redeschide o galerie minieră uitată de lume într-un templu străvechi. Pentru cine nu ştie, Marauderii reprezentau o facţiune prezentă în Guerilla, descendenţi ai oamenilor de ştiinţă trimişi de corporaţia Ultor pe Marte, grupare hotărâtă să-şi protejeze secretele tehnologice cu orice preţ. Bineînţeles, aşa cum se întâmplă când te încrezi în personaje mai mult sau mai puţin dubioase, proaspăt deschisa galerie eliberează o rasă de extratereştri ostili, un pic cam flămânzi după perioada atât de lungă de izolare. Şi ce hrană poate fi mai gustoasă pentru alienul de rând decât frageda carne de om?



Arată-mi Lumina...







Geo-Mod-ificări

Bineînţeles, deja v-aţi prins că pe umerii săracului Mason va pica (din nou) sarcina de a respinge ofensiva extraterestră, precum şi onoarea de a salva puţinii supravieţuitori umani din ghearele nemiloaselor creaturi subterane. Din fericire, Volition a ales să renunţe la abordarea de tip open world şi Red Faction: Armageddon s-a întors la reţeta clasică, liniară, păstrându-se totuşi perspectiva third person.

După spusele producătorilor, această mişcare le-a permis să îşi concentreze atenţia pe anumite evenimente specifice, reproducerea acestora fiind mult mai detaliată decât ceea ce am putut întâlni în mediul de joc deschis din Red Faction: Guerilla. În prim plan va sta din nou motorul Geo-Mod, ajuns la versiunea 2.5, care promite din nou distrugerea cât mai realistă a decorurilor din joc. Spre deosebire însă de Guerilla, demolările vor fi mult mai detaliate acum, fiind folosit conceptul de distrugere în lanţ. Astfel, prăbuşirea unei structuri poate afecta integritatea celor de lângă ea, care, cel mai probabil, vor fi doborâte la rândul lor. Acesta este doar un exemplu de bază referitor la avantajele aduse de abordarea unei reţete liniare, reproducerea distrugerilor unor clădiri astfel interconectate nefiind posibilă într-un mediu open-world, cu ajutorul hardware-ului de generaţie actuală.

Strâns legat de sistemul Geo-Mod este şi arsenalul pe care Mason Jr. îl va avea la dispoziţie în Red Faction: Armageddon. Uneltelor clasice de împrăştiat-maţe-de-alian-pe-pereţi™ li se vor adăuga şi unele arme mai speciale, cum ar fi magnet gun, singularity cannon sau abilitatea nano forge. Magnet gun este, dacă ar fi să ne luam după echipa producătoare, arma care descrie cel mai bine posibilităţile de gameplay oferite de Red Faction: Armageddon. Astfel, cu ajutorul acesteia, jucătorii pot marca două obiecte din mediul înconjurător, primul fiind propulsat cu o viteză incredibilă către al doilea. Magnet gun-ul funcţionează de asemenea în ambele sensuri: fie arunci cu moloz după alienii neajutoraţi, fie redecorezi geamurile şi pereţii clădirilor din subteran cu terci de cadavru extraterestru. Singularity cannon-ul, în schimb, foloseşte drept proiectile găuri negre în miniatură, capabile să absoarbă orice le iese în cale: clădiri, inamici sau aliaţi. Nu în ultimul rând, nano forge-ul, folosit în Guerilla pentru a dezintegra structuri, are aici un efect total opus. Cu ajutorul acestei abilităţi, Mason va fi capabil să reconstruiască structuri parţial distruse sau chiar să genereze noi obiecte, numai bune pentru a fi folosite drept pavăză împotriva atacatorilor extratereştri.

Neprevăzutul de pe Marte...

Pe lângă factorul spectaculozitate, distrugerea în masă va juca şi un rol secundar în joc. Odată cu invazia extraterestră, clădirile oamenilor de pe Marte sunt infectate de un ţesut capabil să regenereze hoardele de alieni. Jocul va mai avea şi alte obiective secundare, cum ar fi escortarea şi protejarea anumitor grupuri de supravieţuitori. Să sperăm că AI-ul acestora va fi decent realizat; ultimul lucru de care ai avea nevoie într-un asemenea joc ar fi să stai să „păstoreşti" turme de NPC-uri incapabile.

Tot în cadrul lucrurilor oarecum îngrijorătoare putem include şi relativa incompatibilitate dintre puterea de distrugere pusă la dispoziţia lui Mason şi aerul de survival horror pe care Volition încearcă să-l imprime jocului (subterane întunecate, invazie extraterestră etc.). Cei care au avut ocazia să încerce versiunile preliminare ale lui Armageddon au confirmat faptul că grupurile de alieni nu reprezintă cine ştie ce ameninţare pentru arsenalul lui Mason. Există de asemenea şi posibilitatea de a conduce o serie de vehicule ultra-blindate, care uşurează şi mai mult sarcina eroului principal.

Din fericire, a rămas încă destul timp pentru ca aceste aspecte să fie corectate, deoarece noul episod al seriei Red Faction este aşteptat abia la sfârşitul primăverii calendaristice a acestui an. Până atunci, eu mă duc să caut CD-urile alea roşii oferite de LEVEL acum câţiva ani... Cred că a venit timpul să mă reacomodez cu subteranele claustrofobice de pe Marte...

Cosmin Aioniţă



Ioane, nu da drumu' la turbină că sunt înauuuuuuuuuuuuu...



O fi sor-sa Cortanei...



Darius Mason, acest veritabil Duke Nukem al marţienilor

GEN ACTION RPG **PRODUCĂTOR** BETHESDA GAME STUDIOS **DISTRIBUITOR** BETHESDA SOFTWORKS **LANSARE** 11 NOIEMBRIE 2011 **ONLINE** WWW.ELDERSCROLLS.COM **PLATFORME** PC, X360, PS3



Quo vadis, Todd Howard?

După cum probabil știți, colegii s-au simțit puțintel trași în piept în privința TES IV. Luați de valul aspectelor pozitive, n-au remarcat la timp pentru review nişte hibe foarte urâte pentru un astfel de RPG şi nici nu şi-au dat seama inițial de gravitatea lor adevărată - şi asta nu doar din pricina „consolizării". Fallout 3 n-a venit decât să confirme poteca dubioasă pe care au apucat-o cei de la Bethesda Games odată cu Oblivion, iar New Vegas ne-a arătat cum echipa care ar fi trebuit să se ocupe de la bun început de continuarea legendei postnucleare, Obsidian (în majoritate ex-Black Isle), a reuşit să mai salveze din onoarea seriei, prin titlul pe care l-am declarat unanim ca fiind cel mai bun joc al anului trecut.

Părerea mea? Deşi nimeni nu poate contesta imensul succes repurtat de Oblivion, în bună parte meritat şi uşor de înțeles, odată cu magnetul pentru un public nou, mai mare, jocul a suferit stigmata accesibilității implementate în detrimentul conceptului. Questul principal a fost cel mai clar exemplu de povestioară cretinuță, spusă prost şi cu momente deloc palpitante, încheiată epic, frate, cu tine, protagonistul, ca erou recunoscut şi prețuit de întreg Cyrodiil-ul în ovațiile întregii provincii... adică cinci NPC-uri amărâte. Treabă făcută clar ca orice Ghiță, paralel cu RPG-urile şi deloc dispus să investească un minim de inteligență în joc, să poată termina jocul repede (nu cumva să-i pună la încercare răbdarea) şi să se simtă şi el satisfăcut şi mai dăştept decât se află-n fapt.

Nici dimensiunea daedrică, cu tot cu portalurile uităciunii, nu s-a dovedit altceva decât un rip-off slab după Diablo şi partea cea mai penală este că producătorii ne-au lăsat să ne avântăm în acea lume paralelă la absolut orice nivel. Asta mulțumită infinit de tâmpitului sistem de scalare a inamicilor după nivelul tău, care, dacă țineți bine minte, îți permitea să învingi ditamai cavalerul demonic închis într-o armură de-ți stătea mintea-n loc, tu însuți îmbrăcat fiind în nişte cârpe şutite din vreo colibă şi ciomăgindu-l cu o scândură ruptă dintr-un gard. Totodată, când ajungeai la nivel mare, o luptă cu un amărât de lup care se întâmpla să-ți taie calea aducea a scenă epică din Crouching Tiger, Hidden Dragon. Asta după ce asasinaseşi floarea putredă a puterilor întunecate din „cartier" şi purtai pe tine cele mai de preț elemente de armură, învârtind arme şi magii de care n-a auzit nici Tolkien. Chestie care făcea din Quick Travel un fel de „must" pentru a-ți păstra nervii intacți, de la un punct încolo.





Din păcate, chestia asta cu GPS-ul medieval fantasy şi teleportarea la indicatoarele de pe hartă deja descoperite, pe cât de utilă ar fi când „te grăbeşti" (de ce pana mea te-ai grăbi într-un RPG pe care-l joci de unul singur, mă depăşeşte), pe atât distruge plăcerea de a explora, în special cuplată cu inamicii pururea pe măsura ta. Fraților, când nu te duce, mai bine copiezi de la cine-a fost mai deştept. Vezi Gothic 1 şi 2, unde făceai paş-pâş prin boscheți, tremurând de frică să nu stârneşti vreun shadowbeast sau cine știe ce altă lighioană care-ți putea veni oricând de hac. Aventurarea în sălbăticie era pe cât de palpitantă şi periculoasă, pe atât de satisfăcătoare şi plină de recompense care făceau riscul să merite. Iar cu deplasarea rapidă o rezolvaseră la fel de bine, cu runele primite pe măsură ce descopereai fiecare zonă, pe care le puteai folosi pentru a reveni în puncte cheie de pe hartă şi nu la orice grotă uitată de lume.


TES V: Deer Hunter

Rateul ăsta cu explorarea şi leveling-ul din Oblivion mi s-a părut cu atât mai enervant cu cât punctele forte ale jocului rezidă în quest-uri secundare, cele mai multe de găsit plimbându-te prin frumoasa provincie, cu temnițe, peşteri, lacuri şi râuri, aşezări uitate şi păduri dese, vârfuri montane şi văi abrupte, dar şi ditamai oraşele, cu sisteme de canalizare la pachet. Pe cât de tari şi inspirate mi-au părut posibilitatea de a te îmbolnăvi de vampirism, de exemplu, alături de quest-urile aferente vindecării sau excelentul set narativ cu ghilda magilor şi ghilda hoților, pe atât m-au enervat chestiile enumerate mai sus. Din fericire, fanii au mai reparat din greşelile producătorilor, care au avut totuşi salutara inspirație de a permite modarea jocului în profunzime. Aşa că, într-un final, mulțumită harnicilor modderi, ne-am ales şi pe PC cu meniuri decente, o hartă mai frumoasă, grafică mult îmbunătățită, atmosferă mai mişto, înlăturarea cretinității de scalare automată a inamicilor şi o sumedenie de obiecte, NPC-uri, quest-uri şi chiar rase noi.

Problema este că Bethesda s-a cam învățat să-i facă pe de-a moaca membrii comunității o parte deloc nesemnificativă din muncă. Măcar în cazul noului Skyrim, programat pentru această toamnă, sper să nu repete chiar toate aceste greşeli. Dacă tot m-ați suportat până aici, să vorbim şi despre noul capitol Elder Scrolls.

Acasă la Wulfgar

Nici n-au trecut bine două sute de ani de când ai fa-ultat forțele malefice în Oblivion, că imperiul începe să se cufunde în haos, din pricina lipsei unui împărat. Au ajuns chiar să cedeze teritoriu elfilor (Harghityl, Covasny probabil, printre altele). Nici la nord de Cyrodiil nu e situația prea roz, unde Skyrim, provincia nordicilor, se cufundă-n


Piei, satană!



Noul meniu, rupt parcă din vreun horoscop difuzat de postul TV local



Curge!

război civil în urma decesului natural al regelui lor (prin asasinat adică). Taberele se împart între cei care vor să fie autonomi, prin desprinderea de Imperiu, şi cei încă dornici să facă parte din Tamriel. Sincer, Skyrim mi se pare cel mai şchiop subtitlu de Elder Scrolls după Arena, dar la ditamai hype-ul creat în jurul seriei, mă îndoiesc să le afecteze negativ vânzările.

Revenind la certăreţii nordici, Elder Scrolls (adică hârtia igienică bătrânească) prevedeau că un mare întuneric va umple ţinutul în momentul în care mândrii războinici vor începe să se lupte între ei, prin venirea lui Alduin, zeul nordic al distrugerii. Cum hârţoagele străvechi nu se înşală niciodată, asta se şi întâmplă, iar Alduin se pogoară asupra Skyrim-ului în forma unui dragon cât toate zilele. Aici intră în schemă eroul necunoscut (dar care va fi aclamat probabil de zece NPC-uri după lupta finală), ultimul mohi... pardon Dovahkiin, adică demidragon. Ca membru al unui vechi ordin de vânători de dragoni, apărător al provinciei binecuvântat de zei şi mai ales hottentottenstottertrottelmutterattentäter, trebuie să te pui pe treabă şi să te aliezi cu Esbern (o parte din restul împărţirii dârjilor Blades la oase şi cenuşă) pentru a salva Skyrim-ul şi, de ce nu, soarta întregului Tamriel. Din nou. Sunt sigur că nu vor putea renunţa în ruptul capului la dusul de mânuţă prin quest-ul principal, aşa că ducă-se! Dacă-mi dau destul de explorat şi quest-uri secundare, îi iert. Că tot veni vorba..

Bătând ţara-n lung şi-n lat(ul paloşului)

De o mărime aproape identică Cyrodiilului, Skyrim promite aventuri friguroase prin zone muntoase cu peisaje superbe, păduri sălbatice, peste 130 de temniţe şi peşteri variate, dar şi promenade prin cinci ditamai oraşele (mai mari decât ce-am văzut în Oblivion, cică), sătuce şi mici aşezări uitate de lume. Palma peste fâţău mi-am luat-o aflând că n-au renunţat deloc la scalarea inamicilor, ci doar că au optat pentru ceva mai apropiat de implementarea din Fallout 3. Minunat. În schimb, Bethesda se laudă cu un sistem de luptă îmbunătăţit, mai fluid şi care permite o abordare mai tactică. Pe scurt, poţi purta orice doreşti în fiecare mână: cu una dai magie, cu alta loveşti cu arma. Dacă vrei, poţi învârti simultan două mătărângi sau poţi opta pentru varianta clasică, armă plus scut, cu menţiunea că va trebui să-ţi sincronizezi bine paradele pentru a scăpa cu faţa curată de atacuri. Întrebarea „ce-a fost mai întâi, arcul sau săgeata?" bântuie somnul bethesdiştilor. Deşi n-au putut răspunde cu precizie, şi-au dat seama că un arc englezesc ar cam trebui să omoare opoziţia fără prea multe discuţii, motiv pentru care au făcut tirul cu arcul mai eficient, dar totodată mai dificil de executat (durează mai mult să-l încordezi complet, pentru putere maximă) şi au limitat provizia de săgeţi pe care poţi s-o cari cu tine la un moment dat. În plus, săgeţile sunt mai rare în Skyrim. Chestie greu de conceput, având în vedere sistemul de crafting implementat. Adică vom putea făuri ditamai buzduganul, dar nu şi un maldăr de săgeţi? Bun aşa. Sistemul de avansare în nivel a suferit şi el modificări, în sensul că poţi alege să investeşti puncte în 18 skill-uri distincte (cu trei mai puţine faţă de Oblivion, par egzampăl). Şmecheria este că, pe măsură ce te dedici mai mult fiecăruia în parte, capeţi acces la tot felul de perk-uri. La fiecare level up primeşti sănătate. În completare, poţi alege dacă vrei să primeşti şi mai multă sănătate, mană sau stamina. Ca dovadă supremă a dorinţei producătorilor de a te imersa cu forţa-n lumea lor, HUD-ul va apărea doar când o iei pe coajă sau îţi scade din stamina şi mană. Opţional. Din fericire, dacă vrei neapărat, te vei putea holba în linişte şi la statistici. O noutate totală sunt dragon shout-urile, ţâpete pe care le vei putea răcni în dragoneză, învăţând fraze noi de la fiecare şopârlă mardită. Unele îţi dau bonusuri de atac, cu altele te poţi chiar teleporta. Tot arsenalul va putea fi asmuţit asupra dragonilor, desigur, alături de yeti, păienjeni gigantici, scheletărie, mamuţi, tigri-sabie şi alte asemenea drăcovenii, iar Bethesda promite că fiecare tip de armă va avea un filing unic şi va permite abordări diferite. Nu lipsesc acele „coup de grace"-uri ca mişcări spectaculoase de finiş pentru doborârea unui adversar, aplicabile şi în mod direct, în timp ce te furişezi în spatele unor inamici care nu ţi-au simţit încă prezenţa. Plus cele cinci şcoli clasice de magie şi posibilitatea de a fermeca obiecte. Om vedea. Cert este că dacă ne aburesc din nou cu fente în poze şi trailere pentru ca apoi să ne trezim din nou cu animaţii scoase din decada precedentă, cum au făcut şi cu Oblivion, nu va fi nimeni prea încântat.





Dacă te prind, îţi cojesc solzii cu dinţii!



D-ale role playing-ului

Cică dinamizează quest-urile. Adică înclinat fiind spre o anumită cale, ai şansa de a călca pe bătături anumite tipuri de personaje şi de a-ţi apropia altele. În plus, jocul ţine cont de nivelul tău şi de locurile vizitate, încercând să-ţi ofere mereu o provocare pe măsură legată de quest şi mai ales să te trimită în locaţii pe care nu le-ai explorat anterior. Da, oameni buni. Quest scaling. Cea mai mare cretinătate am auzit-o este „sistemul de moştenire al magazinelor". Adică dac-ai killărit patronul vreunui magazin care trebuia să-ţi dea nuş'ce quest, nu-i nicio problemă. Vine sor'sa şi moşteneşte afacerea şi rolul de dătător de quest-uri, însă va îţi va purta pică şi va fi mai puţin înclinată să te ajute - probabil că te va plesni şi cu priviri acuzatoare şi scârbite, duşmănoase. No shit. Că tot vorbi de emoţii, ni se promite din nou marea cu sarea, că modelele vor arăta de data asta mai uman, mai natural, că vor fi mai detaliate, iar distincţiile între rase vor fi mai clare şi că fiecare va fi în stare să-ţi transmită starea emoţională prin mimica facială. E drept, în imagini arată mult mai bine, dar asta era valabil şi pentru Oblivion, înainte de lansare, după care ne-am îngrozit la vederea NPC-urilor hidoase, cretine, pe sistem de animaţie RigorMortisTM. Cel puţin în Skyrim, dacă ne enervează mutra oricui, vom putea iniţia un duel în stil western. Brava. Cu ajutorul inevitabilului Fast Travel, dublat de proaspăta prezenţă a sprintului, poate facem o întrecere: cine curăţă harta de NPC-uri în cel mai scurt timp primeşte o copie de Risen 2. Dacă vă hotărâţi să staţi de poveşti cu ele, se zvoneşte că se vor purta mult mai natural pe durata discuţiilor, nu în ultimul rând cu reacţii mai naturale, graţie Radiant AI 2.0. La o adică, putem acorda medalii Fruntaş în Întrecere şi celor mai buni bucătari, fermieri, mineri, tăietori de lemne şi fierari, toate ocupaţii posibile în Skyrim. Asta când nu căscăm gura prin peisajul îmbunătăţit, cu ape curgătoare, copaci şi crengi care se mişcă independent în vânt, noi efecte de vreme (probabil furtuni de zăpadă, dată fiind poziţia geografică), graţie noului Creation Engine. Dacă mă iau după imaginea cu vânătorul care se tupilează prin pădurea de mesteceni, pare că un individ de la Bethesda are un debordant simţ estetic şi că într-adevăr căscatul gurii s-ar putea să fie o activitate foarte plăcută în Skyrim. Sper că nu singura.

Ca şi de această dată comunitatea să poată repara bucuroasă după ei, producătorii au subliniat că jocul va fi cât se poate de modabil şi că vor furniza un Creation Kit cu mult îmbunătăţit faţă de GECK-urile aferente celor două titluri Fallout.

Cel mai tare „feature" vi l-am lăsat la urmă. Bărbi. Da, în sfârşit vom putea întâlni sau crea personaje care au bărbi adevărate, împletite sau nu, de toate formele şi mărimile şi nu doar clasicele urme de păr facial neras de vreo cinci zile. Păi, era şi cazul. Mai ales că vorbim de nordici. Singura mea îngrijorare majoră este ca întreg jocul să nu fie o mare barbă. Până una-alta, nu pot decât să cred că ne spun bethesdiştii, altfel n-aş mai fi putut scrie patru pagini.

■ **Caleb**



Scumpo, nu ştiam că îngerii plutesc aşa de jos (faţă de gât)

PC X360 PS3



Dansează-Cu-Plumbii

BULLETSTORM

Încă nu mi-am revenit bine de la vestea că Duke Nukem va reveni în forţă pe latele monitoare, după o veşnicie de aşteptare. De fapt, voi crede abia după ce-l voi fi terminat. Între timp, puzderia de pac-pac-uri care se iau mult prea în serios pentru binele gameplay-ului m-a făcut să întorc spatele genului, cel puţin simbolic, fiindcă Bad Company 2, Black Ops, noul MoH, Arma şi Flashpoint 2 sau mai nou Homefront, bune sau rele, au cufundat FPS-ul într-o zonă gri şi deloc distractivă prin pretenţiile lor realiste şi temele mult prea serioase pe care le abordează. Metro 2033 şi Call of Pripyat, alături, în plan secundar, de Singularity au salvat prin inovaţie şi atmosferă un an mult prea milităros pentru gusturile mele. Şi totuşi, mi-a lipsit ceva. Ceva din vâna Quake-ului ca simplitate şi distractiv după exemplele date cu Duke Nukem, Shadow Warrior, Redneck Rampage sau Serious Sam. Dovada clară că studiourile pot zbura puţintel în afara tendinţelor generale a venit de la nimeni alţii decât People Can Fly, tăticii de suflet ai Painkiller-ului. Nu pot să zic că am fost un mare fan al seriei, fiindcă tematica ei nu m-a putut atrage de nicio culoare. În schimb, noul lor copil obraznic, Bulletstorm, a reuşit să-mi redea ceva din senzaţiile epocii de aur a jocurilor pe PC. Ceva greu de găsit în titlurile de acum, care-mi aminteşte de ce m-am apucat de jocuri: distracţia pură, fără pretenţii. Mica parodie Duty Calls, făcută tot de ei, rezumă perfect starea generală de fapt a FPS-urilor moderne şi este în acelaşi timp cea mai bună şi sinceră invitaţie posibilă către Bulletstorm. Pe care, bineînţeles, n-am putut s-o refuz.

Pe-un picior în moacă, mitraliera toacă...

Savoarea kitschoasă a gumei de butonat marca Nukem e una dintre posibilele punţi fundamentale între shooter şi distracţie. Bulletstorm are un punct de plecare over-the-top, cu o gaşcă de mercenari săriţi de pe fix care se revoltă împotriva propriului angajator, un infam general. Din păcate, savoarea dată de energia debutului se strică în momentele în care lucrurile iau un ton mai grav. Fuck no. La un astfel de joc, orice dram de seriozitate compromite grav atmosfera. Vreau un cretin care decide să bată extratereştri fiindcă au început să ne răpească gagicile cu ţâţe apetisante. Camaraderie? Trădare? Conştiinţă? La modul serios? Cine naiba vrea asemenea lucruri într-un shooter nebun care se respectă?

Aflând că fuseseră păcăliţi să omoare civili nevinovaţi sub pretextul că ar fi fost terorişti şi criminali periculoşi - când de fapt nu erau altceva decât adversari politici ai generalului sau jurnalişti, mercenarii se hotărăsc, sub îndemnul protagonistului, să-l ia puţin la rost (auzi, mercenar cinstit să omoare nevinovaţi, cine-a mai auzit de aşa ceva?). Cu năvuţa lor spaţială, izbutesc să-i doboare battleship-ul printr-o manevră, ce-i drept, sinucigaşă. Dar nu şi să-l omoare. Supravieţuitorii, adică protagonistul şi ceea ce a mai rămas dintr-un camarad de arme, Ishi, se trezesc aterizaţi pe o planetă nu tocmai ospitalieră, aceeaşi pe care picase şi crucişătorul generalului. Deşi personajul tău vrea să-l omoare pe ticălos cu aproape orice preţ, nu poate rezista în faţa promisiunii făcute lui Ishi - aceea de a-l scoate teafăr de pe planetă. Chestie care presupune să-l captureze pe general şi să se folosească de el pentru a deturna o navă de salvare funcţională - singura speranţă de a scăpa. Din păcate, grav rănit în urma prăbuşirii, Ishi a trebuit reparat şi combinat cu părţi robotice - inclusiv la mansardă, motiv pentru care personalitatea vechiului amic se luptă crâncen pentru



Dacă nici scena asta nu-i „epică", mergem la culcare



O zi obişnuită în Bulletstorm



Say hello to my little friend!



Viitorul stomatologiei



Ţeapă!



Minigame-ul de snipăreală

control cu un AI defect, din cale-afară de belicos, căruia nu-i pasă nici cât negru sub unghie de tine. Un personaj pe care jocul este departe de a-l valorifica - chestie tristă, dacă mă gândesc că restul moacelor, cu potenţial incomparabil mai redus şi realmente neinspirate (inclusiv protagonistul), nu reuşesc să creeze un grupuleţ memorabil, de impact. Lipsa de talent scriitoricesc să vede atât în poveste şi protagonişti, cât şi în dialog, scris într-o engleză avangardistă, în care derivate din fuck, shit, dick, ass au rol de subiect, predicat şi totodată de cuvinte de legătură. Felul penibil în care se aşterne conversaţia mă face să cred că autorul abia a descoperit respectivele cuvinte şi că le foloseşte cu entuziasmul vinovat al unui puţoi de grădiniţă sau şcoală primară. Ar fi putut la fel de bine să numească jocul Dickstorm.

Din fericire, gameplay-ul în sine este o adevărată tură cu rollercoaster-ul, palpitantă, plină de adrenalină şi momente memorabile, completată de scurte respiro-uri care nu fac altceva decât să pună şi mai bine în valoare miezul acţiunii. Atât de bine le-a ieşit, încât poţi ignora fără probleme povestea şi dialogul cretine, lipsa de carismă a personajelor sau linearitatea nivelurilor.



O roată nu tocmai prietenoasă

Freak with a leash

Deşi este unul dintre ACELE shooter-e în care nu poţi sări, iar tasta Space este rezervată pasului alergător, paradoxal, Bulletstorm îţi dă o mobilitate de invidiat. Prima chestie care mi-a cucerit inima este „slide"-ul. Faptul că, în plin avânt pionieresc sau chiar şi de pe loc, poţi să te laşi pe vine şi să aluneci, cu o viteză absurdă, apăsând de două ori Space. Pentru mine a reprezentat „adio crouch!", fiindcă te lasă să treci şi pe sub obstacole (în stil Mirror's Edge), dar mai ales pentru că un slide executat către orice inamic are şi rol de atac melee, trimiţând victima în aer, slo-mo, neajutorată, gata să fie ciuruită. Pe durata oricum exagerată a slide-ului, poţi să tragi în toate direcţiile sau să profiţi de răgaz pentru a-ţi reîncărca arma, chestie care dă o fluiditate nemaipomenită acţiunii şi mai presus de toate, este imens de distractivă. A doua este atacul melee propriu-zis, care nu este altul decât clasicul bocanc în dinţi, atât de iubit de fanii lui Duke şi prezent în alt shooter de excepţie, Return to Castle Wolfenstein. Până acum, cel puţin ca gameplay, n-a existat să nu-mi placă un shooter în care să pot da picioare-n fund inamicilor (cu excepţia Postal 2, care întăreşte regula), iar Bulletstorm o face mai bine decât oricare dintre ele. Al treilea element decisiv este lesa electrică. Undeva la începutul jocului, protagonistul pune lăboanţa pe un dispozitiv high-tech jumulit de pe cadavrul unui ex-trupeţ de elită. Pe lângă utilitatea de lesă electrică (similară cârligului din Just Cause 2, exceptând faptul că nu te poţi folosi de ea de-



Debarasare cu lesa electrică



Păi să nu te tot plimbi pe chei?



Alegerea ţintei



Alertă de simţ estetic!

cât pentru a trage spre tine inamici şi obiecte, nu şi pentru a te propulsa prin nivel), mica minune a tehnologiei funcţionează ca dispozitiv de comunicare şi mai cu seamă ca mijloc de evaluare a performanţei purtătorului. În funcţie de eficienţa şi originalitatea dovedite în confruntări, ea răsplăteşte cu puncte manevrele şi trimite regulat drop-uri de realimentare (la care te „conectezi" cu lesa), unde poţi cheltui punctele pentru a-ţi realimenta sau îmbunătăţi armele, inclusiv pentru deblocarea unui devastator atac secundar pentru fiecare în parte. „Kill with skill" este motoul zilei, iar completarea unei liste mereu crescânde de posibile „skillshots" îţi dă mult râvnitele puncte necesare supravieţuirii. Cum adică skillshots? Adică provocări de genul: împuşcă un nefericit în „săculeţul cu medicamente", trage-l spre tine cu lesa, aplică-i o ştampilă-n plex, trimiţându-l să zboare, apoi trage-i un glonţ în frunte înainte să atingă pământul. Simplu, nu? Ei bine, sunt zeci de astfel de skillshots, repetabile oricând pentru puncte suplimentare. Unele se leagă de anumite arme şi modurile lor de atac, altele trebuie descoperite pe parcurs. Prima execuţie a fiecăruia dintre ele dă un bonus de puncte baban.

N-am simţit aproape niciodată că se goleşte sacul, adicătelea să rămân fără muniţie sau că decizia între cumpărarea muniţiei, charge-urilor pentru atacul secundar al armelor sau vreun upgrade de capacitate ar fi una crucială. Asta şi fiindcă am avut din plin ocazia să folosesc mediul pentru a le veni de hac necuraţilor, cu doar slide-ul, lesa şi piciorul: cactuşi cu ţepi gigantici, butoaie explozive, garduri electrice, prăpastii fără fund, băltoace cu lighioane dubioase şi chiar plante carnivore gigantice sunt ţinte spre care-ţi poţi propulsa inamicii pentru o moarte sigură şi dureroasă. La fel de uşor, poţi destabiliza o clădire suficient cât să îngropi un grup recalcitrant într-un ocean de moloz. Metoda mea prefera-



Asta m-a făcut să-mi arunc ficusul din sufragerie



Dinozaurului ăstuia-i ies numai spurcăciuni pe gură





Robocop?

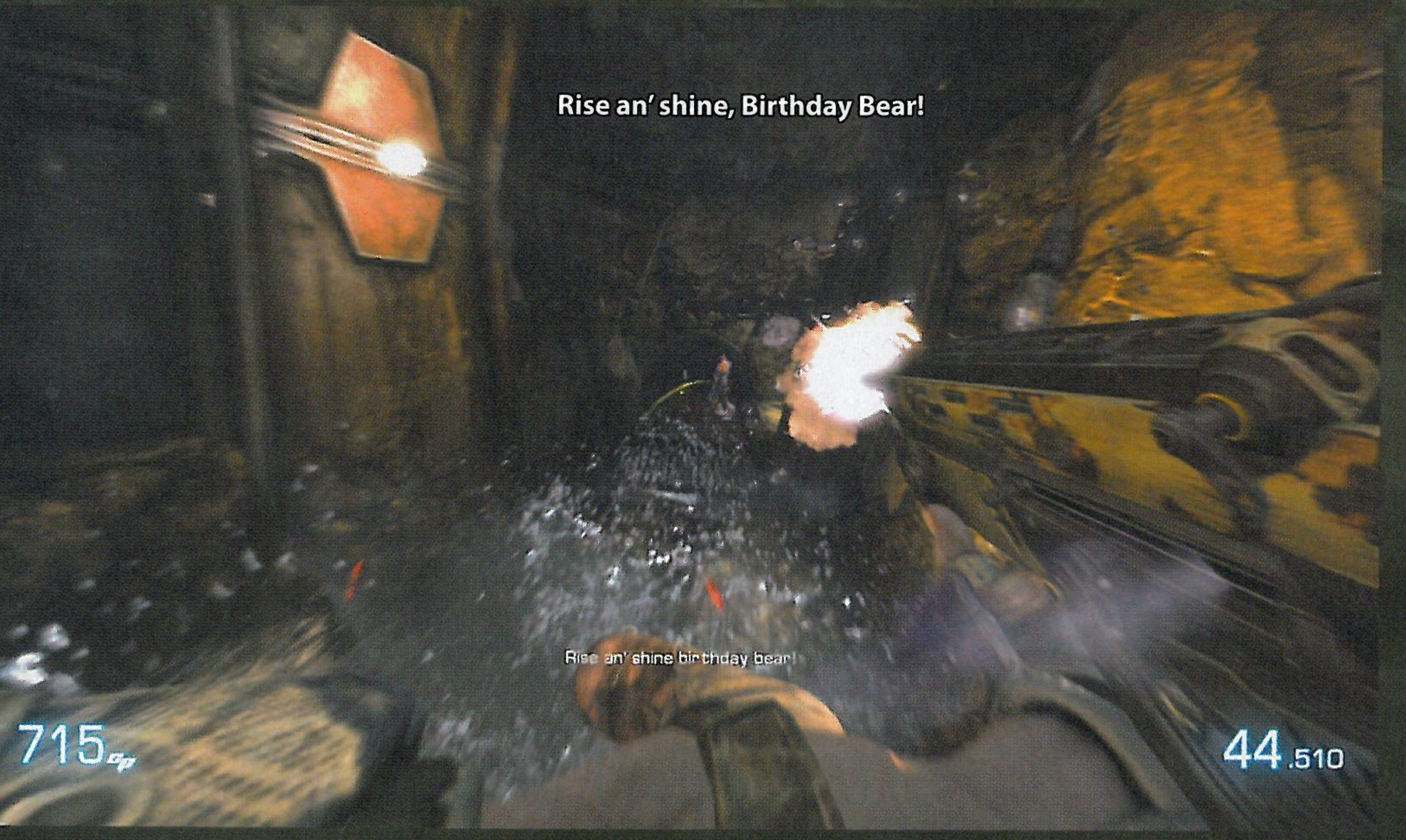
tă: death by claptrap (cine-a jucat Borderlands şi va da peste roboţeii din Bulletstorm va şti cu siguranţă cum să-i folosească).

La final, aveam aproape tot ce se poate cumpăra şi îmbunătăţi la maxim, fără să-mi bat capul pentru asta. Ce-i drept, l-am jucat în cea mai mare parte a timpului pe Normal şi n-am crăpat decât de vreo cinci ori, cu toate că m-am avântat ca un bizon în iureşul luptei. Cumva, jocul te îndeamnă să faci asta. Chiar dacă Normal e uşurel, celelalte două dificultăţi mai supărate oferă plusul de provocare pe care l-ar putea dori cei cu mâna formată. Cel mai frumos este că poţi oricând schimba dificultatea, în timpul jocului, pentru a-ţi mai uşura suferinţa sau dimpotrivă, pentru a simţi din plin durerea - chestie pe care aş vrea s-o văd în toate jocurile ca să nu se mai plângă unul că jocul e pentru retardaţi şi altul să înjure când crapă a douăzecea oară în acelaşi loc.

Deşi Bulletstorm mi-a părut o experienţă „casual", nici nu mi-aş fi dorit vreo tortură suplimentară sau pretenţii mai mari de la joc pentru jucător. Este ideal pentru ceea ce se vrea - te lasă să fii deştept şi te răsplăteşte fără a face din asta ceva obligatoriu, iar când decizi că vrei să fii prost da' rapid şi al naibii de precis, ai o recompensă şi pentru asta - totul în numele distracţiei.

Enerjie di ţâpi

Bulletstorm este un adevărat cocteil exploziv, cu acţiune la superlativ, care te poartă de pe punţi de nave spaţiale (and outer space, for that matter) pe mirifica suprafaţă a unui paradis tropical lovit de o abominabilă tragedie genetică, până în măruntaiele minelor şi chiar într-un orăşel miniatural, parc de distracţie VR, în care ai ocazia să te joci de-a Godzilla. Pe bune, în jocul ăsta controlezi la un moment dat cu telecomanda un robozaur care scuipă lasere. Pilotezi o navă spaţială, te baţi cu derbedei madmaxieni (în aer şi pe jos), fugi de o roată cât toate zilele cu trenul prin deşert şi încerci să faci faţă atât trupelor de elită, cât şi unor eşecuri genetice de toate soiurile şi mărimile, culminând în meciuri contra unor boşi, miniboşi şi scârboşi – nu cele mai originale şi mai impresionante din istoria jocurilor video, însă întotdeauna foarte antrenante şi plăcute. Asta în timp ce, în mod constant, lumea se dărâmă în jurul tău – nu chiar precum în Battlefield, însă exact cât trebuie să te simţi numai bine în privinţa distrugerii în masă colaterale pe care eşti lăsat s-o provoci.



Rise an' shine, Birthday Bear!

Vorbind de lume, trebuie să spun că rar am întâlnit o utilizare atât de eficace a motorului Unreal (Bulletstorm merge pe 3.5) în crearea unei lumi pur şi simplu care te lasă cu gura căscată. Nu atât partea tehnică este cea care străluceşte, ci simţul artistic al celor care s-au ocupat de grafica jocului. De la peisaje postapocaliptice în stil Borderlands până la un foarte colorat univers „Far Cry meets Outcast" – ceva de care aveam multă nevoie, după atâtea războieli moderne în nuanţe fade, dominate de gri – totul arată de plesneşti. Nu lipsesc nici defectele aferente, cu precădere texturi care uită să se-ncarce la timp şi un exces de bloom care a devenit deja o ruşinoasă constantă pentru majoritatea titlurilor. Din fericire, chiar dacă jocul nu te lasă să dezactivezi punctual efectele speciale, setând nivelul de shadere pe Low, am putut scăpa elegant de bloom, motion blur şi depth of field fără să simt vreo clipă că pierd ceva important şi mai ales fără a degrada estetismul admirabil al decorurilor. Ba chiar am primit un plus de performanţă. Singura chestie care m-a enervat pe toată durata jocului este interacţiunea cu bucăţile din mediu peste care trebuie să sari, apăsând Space. Rup ritmul, uneori te trezeşti pe ele şi trebuie să bâjbâi până găseşti locul care-ţi permite să cobori cu un nou Space şi mai presus de toate, strică fluiditatea acţiunii. Pe partea audio, totul e ok: n-am rămas cu nimic extraordinar în minte în afara unei rockăreli clasice care mi-a gâdilat urechile, ieşind dintr-un tonomat pe durata unei încleş-





Vă mulţumim că aţi ales Tarom!



tări aprige „de bar", dar nici n-am avut parte de sunete şi ambiente care să mă enerveze sau să-mi pară nelalocul lor. Cinstit şi antrenant.

Arma bună trece primejdia rea

Bulletstorm, ca orice shooter respectabil, străluceşte la capitolul arme. Primele unelte sunt o clasică automată de asalt şi un revolver, care mă duc cu gândul direct la Borderlands. Arsenalul este ulterior extins la un ciotgun cu patru ţevi (care seamănă izbitor cu mitraliera din Duke Nukem) şi un aruncător de bile explozive – pe care le poţi detona oricât de târziu vrei, menţinând butonul mouse-ului apăsat după tragere şi ridicând degetul când ţi se pare că haleşti mai mulţi, chestie bună pentru laşii din spatele cover-ului. Se ajunge chiar la un aruncător de perforatoare de minerit, perfect pentru a-i lua la proţap pe sărmanii suficient de neinspiraţi încât să se alinieze în tirul măgăoaiei sau la un lansator de grenade mai special. Acesta trimite câte două bucăţi deodată, legate între ele, care se înfăşoară pe primul venit. Cum detonarea se face la un al doilea clic, ai timp berechet să-l trimiţi cu un şut într-o gloată şi să-l detonezi împreună cu o bună parte a camarazilor lui – spre o imensă satisfacţie personală şi pentru un bonus suculent de puncte. În modul secundar de tragere, grenadele sunt legate de un fir laser, care spintecă totul în cale; devine arma perfectă de tras taman în colţ, fiindcă va păli negreşit orice se ascunde după acesta. Puşca dotată cu lunetă e un minigame în sine. Ochind prin vizor, alegi o ţintă şi apeşi trăgaciul, pentru ca apoi să controlezi glonţul în zbor. Când ajungi suficient de aproape de potenţiala victimă, timpul încetineşte şi aceasta face o paradă, obligându-te să mânuieşti cu dibăcie proiectilul, mai ales dacă vrei headshot. Eu am reuşit să întorc glonţul la 180 de grade şi să nimeresc ţinta după ce o depăşisem cu puţin, aşa că mă declar pe deplin satisfăcut. De menţionat că modurile secundare de foc sunt bestiale şi foarte, foarte utile: lesa, de exemplu, trimite toţi inamicii din proximitate în aer, slo-mo, transformând temporar jocul într-o mini vânătoare de raţe. Nais.

După o campanie de vreo 10-12 ore (mi-a luat de fapt mai mult, dar am căscat mereu gura la peisaj şi nu m-am grăbit deloc), rămân posibilitatea de a termina nivelurile din joc încercând să scoţi un timp cât mai scurt şi un mod multiplayer exclusiv cooperativ, în care sincronizarea perfectă devine de la opţională, crucială, pe măsură ce valurile succesive de inamici aduc rezistenţă mai numeroasă şi mai puternică. Nu prea e genul pe care să-l poţi juca bine cu necunoscuţi, fiecare de capul lui, dar adaugă în mod sigur nişte ore suplimentare de distracţie efervescentă titlului.

Dacă bietul joc ar fi avut puţintel mai multă varietate, nebunie şi originalitate, dar mai ales o poveste savuroasă, cretină şi fără vreun moment serios, alături de nişte personaje cu alte replici decât „dickfuckshitpiss", pe care să mi le pot aminti şi dacă le va lua 20 de ani producătorilor să scoată vreun sequel (deja sugerat în finalul jocului), aş fi zis că nu se poate mai bine. Aşa cum vine, vi-l recomand călduros, însă numai la ceva reducere, fiindcă nu merită toţi cei cincizeci de euroi.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- enorm de distractiv
- grafică de zile mari, artistic
- gameplay antrenant, arme excelente

–
- poveste şi personaje de tomberon
- exces de înjurături ieftine
- câteva bug-uri minuscule

PE SCURT:
Au ştiut să facă un gameplay de zile mari, clasic, frenetic, fenomenal, care reuşeşte să eclipseze povestea banală şi personajele deloc memorabile. Cu altă echipă de scriitori şi un dram suplimentar de nebunie şi originalitate în toate cele, putea candida liniştit la poziţia de shooter-ul anului.

8

Gen Shooter **Producător** People Can Fly / Epic Games **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.bulletstorm.com

CERINTE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB **Video** DirectX9.0c, 512 MB

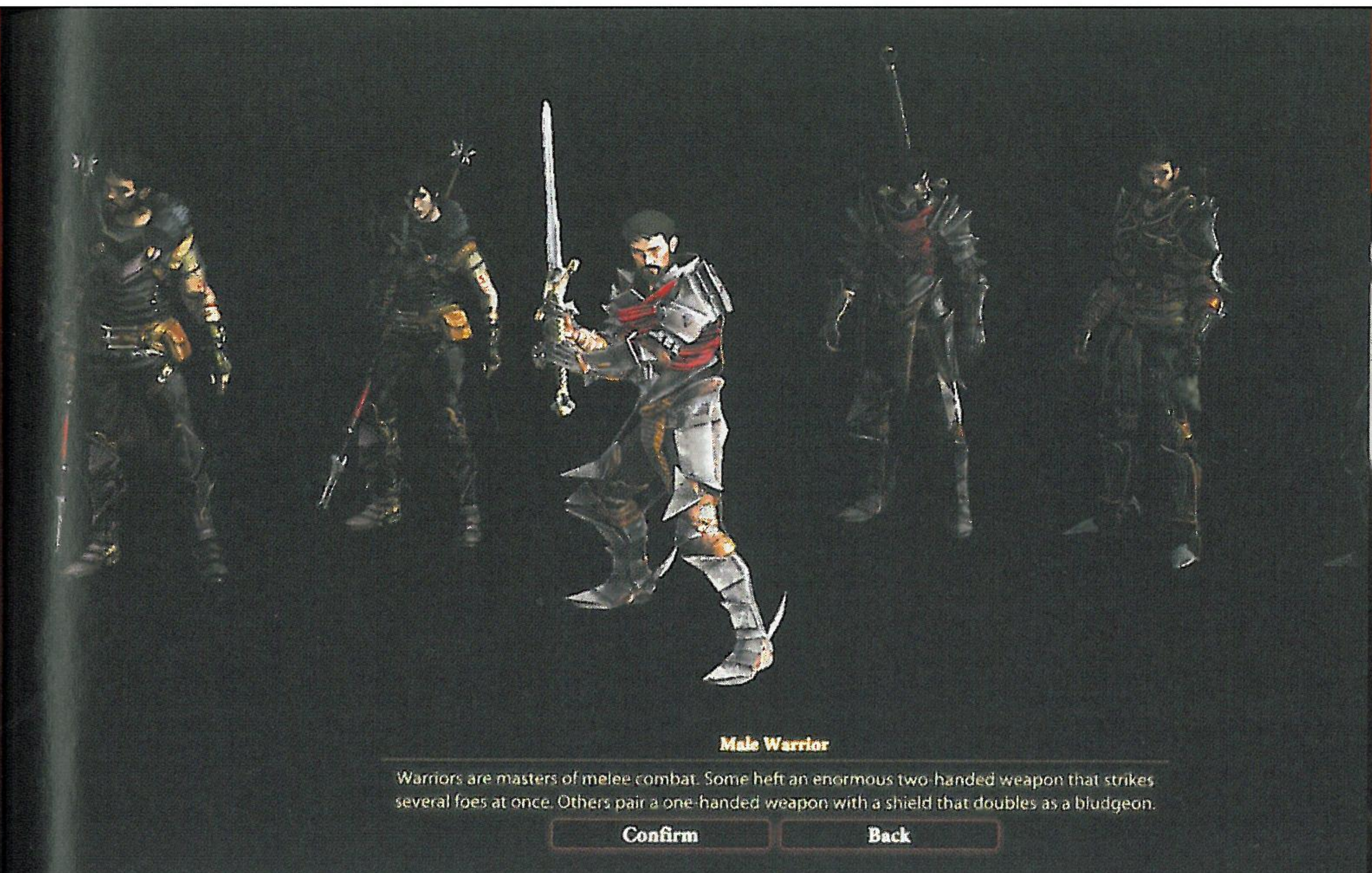
ALTERNATIVA SINGULARITY
Deşi nu se vrea umoristic şi la fel de psihopat, savoarea de Half-Life combinată cu Wolfenstein şi Biosock pe care-o aduce Singularity merită încercată, fiindcă amestecul le-a ieşit la ţanc. Ciudat, suma furăciunilor nesimţite din alte titluri a rezultat în ceva original şi memorabil.

DRAGON AGE II

„I want to be a dragon"



Too bad! În Dragon Age 2, eşti Campionul Kirkwall-ului, un Mărgelatu sleş Buzădedarkspawn medievalo/fantasy, cu singura diferență că nu scuipi semințe, ci doar replici nesărate/preasărate care mi-ar fi plăcut la nebunie acum 15 ani. Se ştie că fiecare RPG, pentru a fi remarcat în mulțimea de R... mai bine lăsați. Deci fiecare RPG trebuie să aibă lucruşorul lui, particularitatea sa, „its thing" cum ar spune americanul. În cazul lui Dragon Age 2, „ze thing" este povestea în cadru, care se întinde pe o perioadă de şase sau şapte ani. Scurtissimo, ca să am timp şi pentru altele, Varric, un dwarf cu peptul dezgolit şi talente ascunse de bard, este luat ca din oală de o domnişoară cu atitudine (omul Bisericii locale din câte am înțeles), care îi cere povestea adevărată şi nealterată a Campionului Hawke. Tu eşti Campionul, păpuşel. Îmi plac narațiunile în cadru şi povestioarele personale, mai puțin epice (unde prin epic înțeleg un eventual showdown cu însuşi Creatorul Tatăl), deci m-a intrigat oarecum povestea din Dragon Age 2. Dacă ar fi să aleg între un conflict epic – străbați lumea în lung şi în lat, extermini specii întregi şi uneşti națiuni pentru ca la sfârşit să te aclame şapte modele de NPC-uri cu săbiile ridicate – şi o povestioară mai molcomă, mai intimă, la scară mai mică, aş opta pentru a doua variantă. Ştiind că eşti un personaj controversat (doar prietenii personajelor controversate sunt săltați de poliția secretă a bisericii) şi viitor Campion chiar, parcă ai vrea să afli ce anume te-a adus de pe un câmp sterp din Lothering (urbe distrusă de Blight) în inimile kirkwallienilor sau cum ți-a ajuns numele pe buzele dwarf-ului şi în carnețelul bunăciunii de Seeker. Deci avem o posibilă poveste făinuță, intimă, în care nu port povara lumii pe umerii mei, trebuşoară care, în teorie, ar mai îndulci gustul amar lăsat de alte elemente mai puțin reuşite.



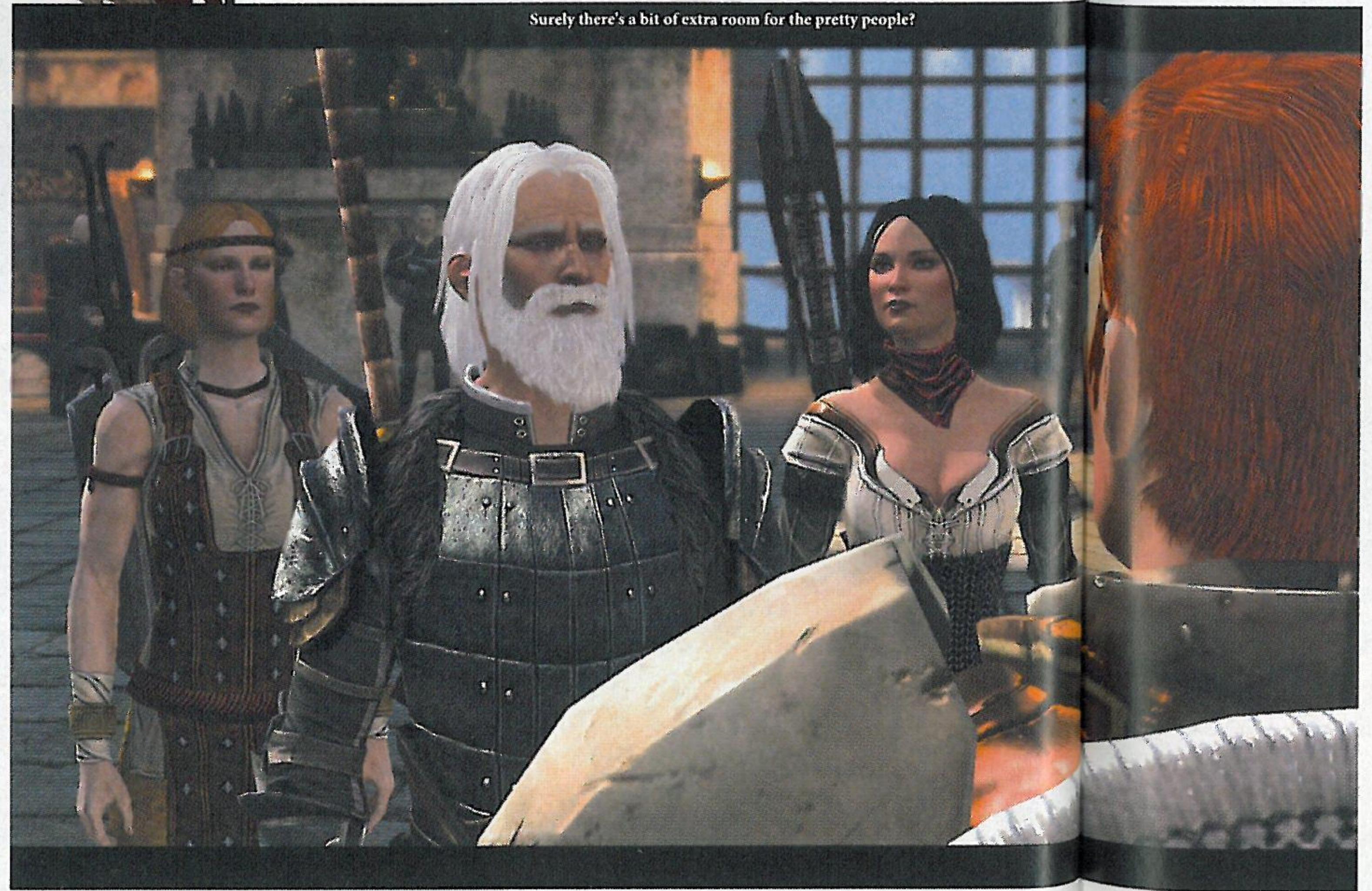
Dar povestea nealterată a Campionului începe cu o jumătate de oră de măcel crunt, cu un Campion invincibil (eu am ales Warrior şi nu am mai avut chef sau timp să-l termin şi cu alt personaj), de level un milion, care mânuieşte un toroipan (pe care eu l-am evaluat la 30 de kile, dintre care 20 le are doar mânerul potrivit pentru şapte mâini, serios arată mai hardcore decât tocătorul lui Cloud din FF7, ceea ce, alături de abuzul de cutscene-uri, îmi spune că şugubeții de la Bioware au tras cu ochiul la JRPG-uri) cu viteza fulgerului. Şi lasă în urmă lacrimi şi deznădejde. Şi sânge. Care se întinde pe pământ ca gemul pe felia de pâine cu unt. Sângele din Dragon Age 2 seamănă suspect de mult, ca textură şi consistență, cu gemul de prune. Fiindcă sunt băiat dăştept, am priceput rolul acelei demonstrații de măiestrie marțială (pe lângă funcția de tutorial), dar asta nu înseamnă că mi-a şi plăcut. Şmecheria e veche de când Metroidul. Arată-i gamerului cât de potent poate deveni după ore întregi de level-up muncitoresc, după care ia-i jucăriile şi trimite-l la produs cu promisiunea că toate acestea minunății vor fi din nou ale lui dacă e cuminte şi papă toți duşmanii. Eu am văzut darkspawnieni care se darkspawnau în fața ochilor mei, n-aveau decența să se ascundă şi ei după o tufă şi să mă sperie ieşind de acolo cu urlete războinice. Valuri după valuri după valuri după valuri de inamici. Termini un val, se spawnează altul, dar în spatele magilor. Adică exact ce-am observat şi în cele 32 de ore de joc, cu mici excepții, la capitolul lupte. Deci oamenii ăia chiar au fost hotărâți să nu te lase să pleci în prima oră, chiar dacă asta a însemnat să creeze o primă impresie de God of War minus interactivitate. La un moment dat, a apărut un dragon, iar eu deja mă tăvăleam pe jos de râs la gândul că o să trec la CV şi o înaripată cu solzi în doar 30 de minute. Well, n-a fost să fie, căci cineva de la Bioware şi-a dat seama de stupizenia situației şi a încheiat prologul/tutorialul cu un cutscene în care dwarf-ul Varric recunoştea că a exagerat puțin, dar că va urma unica şi adevărata poveste a Campionului de Level 1 (mag, rogue sau warrior) pe care mi-l pot crea (la aspectul fizic mă refer) eu. Altă jumătate de oră de plimbat printr-un coridor străjuit de dealuri sau bariere invizibile, după care am ajuns în Kirkwall. Kirkwall va fi terenul tău de joacă până la finalul jocului. Cu scurte excursii în exterior, unde vei admira aceleaşi dealuri şi aceeaşi peşteră în „n"-uplu exemplar. Meh.

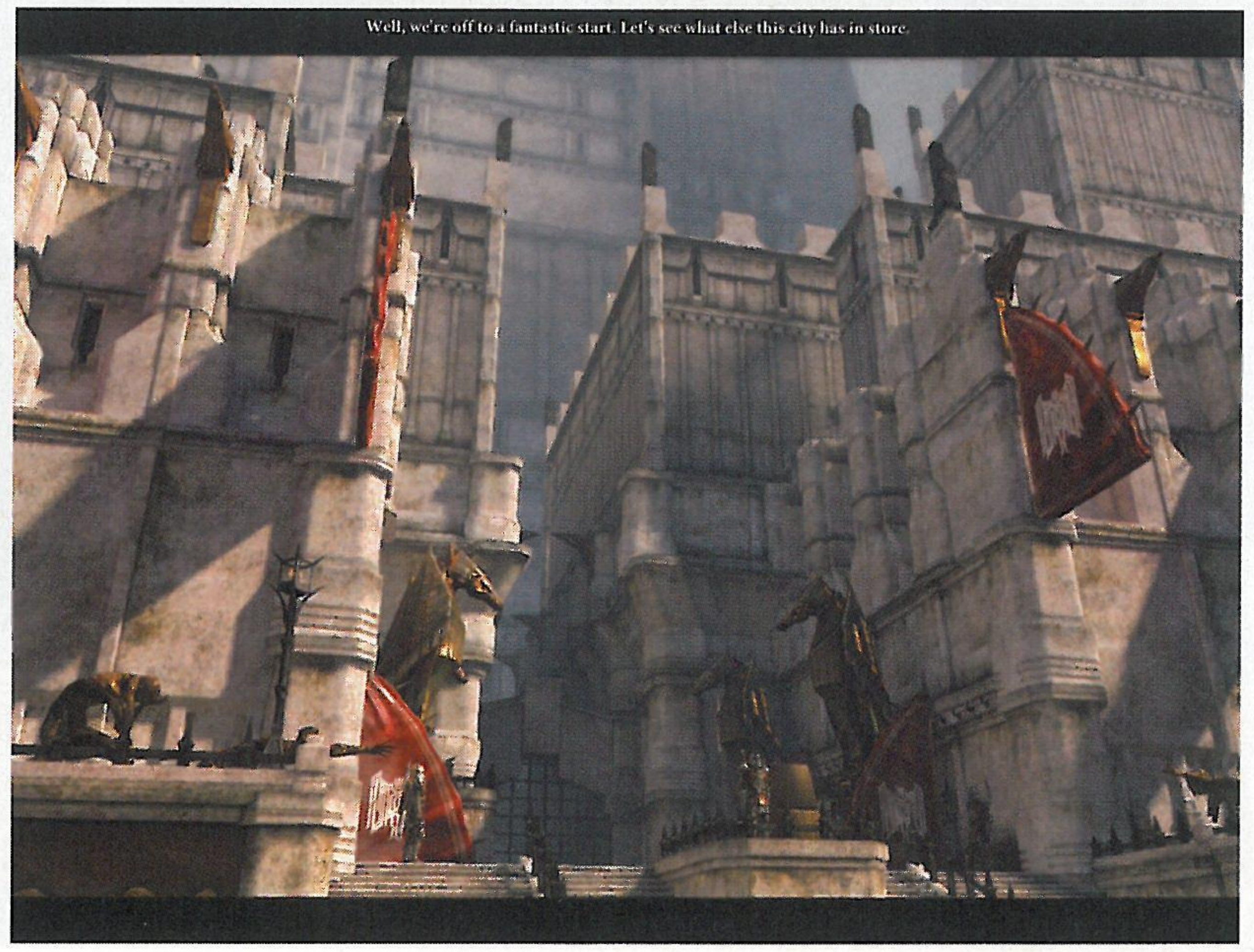


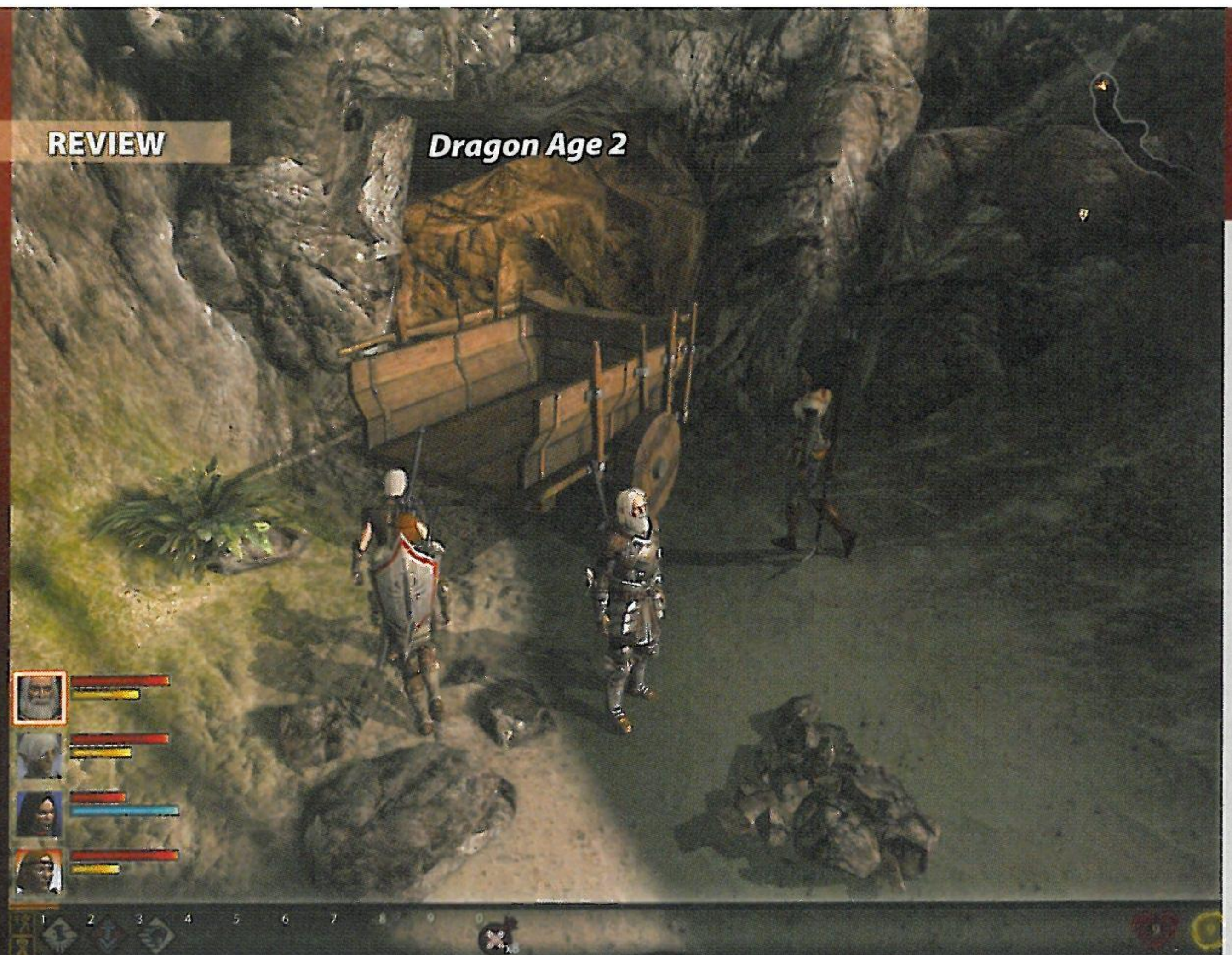


Muzăăăă! Lasă-i, tu, la mine!

Unde eram? Da, la poveste. Aventurile Campionului Santa Hawke se întind pe parcursul a trei capitole care însumează vreo şase ani. Şi m-au plictisit. Actul întâi plus prologul le-am rezumat mai sus, minus scurta parte din oraş când a trebuit să mă angajez şi să lucrez timp de un an (neprezentat în joc) pentru nişte mercenari dubioşi (aveți alternativă, mai e o grupare care vă poate angaja). Actul zwei mi-a aşternut Kirkwall-ul la picioare. Şi mi-a dat un scop: să strâng bani pentru o expediție. Despre Kirkwall numai de bine. E un oraş frumos, un oraş corect, nu de puține ori m-am surprins căscând gura la un turnuleț care mă făcea să mă simt mic şi neînsemnat şi mă obliga să-mi cumpăr o sabie mare ca să compensez. Kirkwall-ul, cu toate cartierele mărginaşe, arată bine de tot. Arată a oraş de oameni, nu de hobbiți ca în RPG-urile unde nu se respectă proporțiile mai deloc (NWN2, ahem!). Şi se simte ca un











oraş. Ca un oraş pustiu, căci locuitorii (o mână de NPC-uri robotice care-ţi dau quest-uri din când în când) nu fac niciun efort să dea impresia că există viaţă după ziduri. Păcat. Deci Ciolane, strânge 50 de galbeni ca să pleci cu dwarfii în Deep Roads. Cum? Prin quest-uri, sângele RPG-ului. Quest-uri sunt multe, dar cele interesante pot fi numărate pe degetele funcţionale ale lui Django Reinhardt. Şi majoritatea degenerează în bătaie, căci în Dragon Age 2 nu avem skill-uri conversaţionale. Poţi minţi ocazional sau capeţi acces la anumite opţiuni de dialog cu efect neaşteptat, dar cum spuneam… efectul este neaşteptat. Nu ştii dacă-ţi iese minciuna. În rest, adă aia, du-i cealaltă, taie-l pe ăla, coase-l pe celălalt, quest-uri standard de MMORPG-uri. În tot actul întâi m-am simţit ca în zona de start a unui MMORPG pustiu. Minus dialogul cu alt gamer plictisit. Capitolul al doilea mi s-a părut ceva mai viu şi parcă m-a mai scos din amorţeală, plus că atunci am ajuns Campion. Nu mi-a plăcut cum am ajuns, dar nu putea fi evitat. Prin actul 3 am trecut ca vântul (am zăbovit totuşi pentru quest-urile a doi companioni şi o luptă opţională faină de tot), căci mi-era clar că nu pierd mare lucru dacă nu golesc jurnalul de quest-uri secundare. Sau dacă nu vorbesc cu toată suflarea din oraş, aşa puţină şi fără oo cum e ea.

Lui Marius i-am povestit pe îndelete finalul, vouă n-am cum, că nu am voie să dau spoilere. Două lucruri vă spun: luptă, WTF!, dialog, WTF!, luptă, boss, WTF!, luptă, luptă boss final, DLC, DLC, DLC, Dragon Age 3. Şi orice facţiune aţi simpatiza, veţi avea motive serioase să regretaţi alegerea făcută.



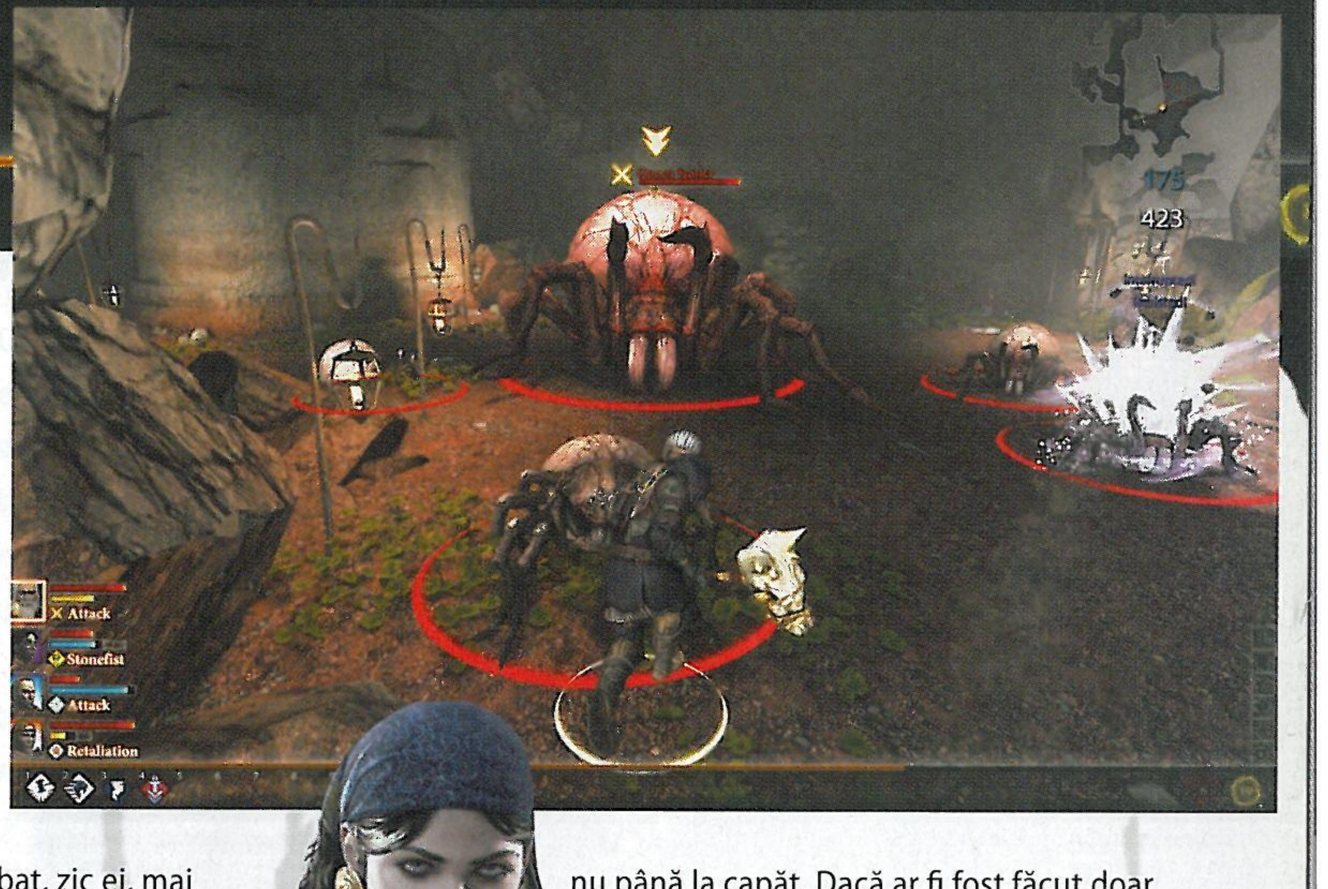
Dar nu-i nimic, puteţi dormi cu sufletul împăcat, căci orice dubii aţi avea (şi cum să nu ai când tot ce se întâmplă în ultima jumătate de oră urlă la tine că te-ai dat cu ăia nasoi, vită!), scenaristul le înlătură în cut-scene-ul de final, de noapte bună, când părăseşti scena, ieşirea din stânga, şi eşti informat că ai făcut alegerea corectă şi ai salvat oraşul. Dracu ştie de cine l-ai salvat, căci în realitate ai pornit o furtună de rahat, care probabil îţi va muta nasul din loc în Dragon Age 3. Sau în cele 15 DLC-uri. Marius a emis o ipoteză pe care o s-o introduc în articol în locul teoriei mele pline de cuvinte cenzurate. „Cred că vor să educe copiii că în viaţă nu există variante echilibrate, inteligente, calme, că trebe să facă alegeri nasoale şi să facă sângele să curgă fără dureri în suflet". Mda, varianta calmă, echilibrată şi inteligentă nu îţi pune pe ecran o lighioană putrezită de 20 de metri, cu şapte mâini şi cu o bară de sănătate de 18. Ţoli. Băi, nu adaptezi finalul pentru boss, ci boss-ul pentru final. Aşa cred că poţi avea şi o concluzie mulţumitoare la cele 32 de ore şi o satană cât diagonala monitorului. Foarte dezamăgitor finalul. Dar nu-i bai mare, îl veţi uita la anul, când următoarea aventură Epică de la Bioware ne va face să ne uităm plini de invidie la elementele de RPG din următorul shooter Epic de la Activision.



Efectul de casă

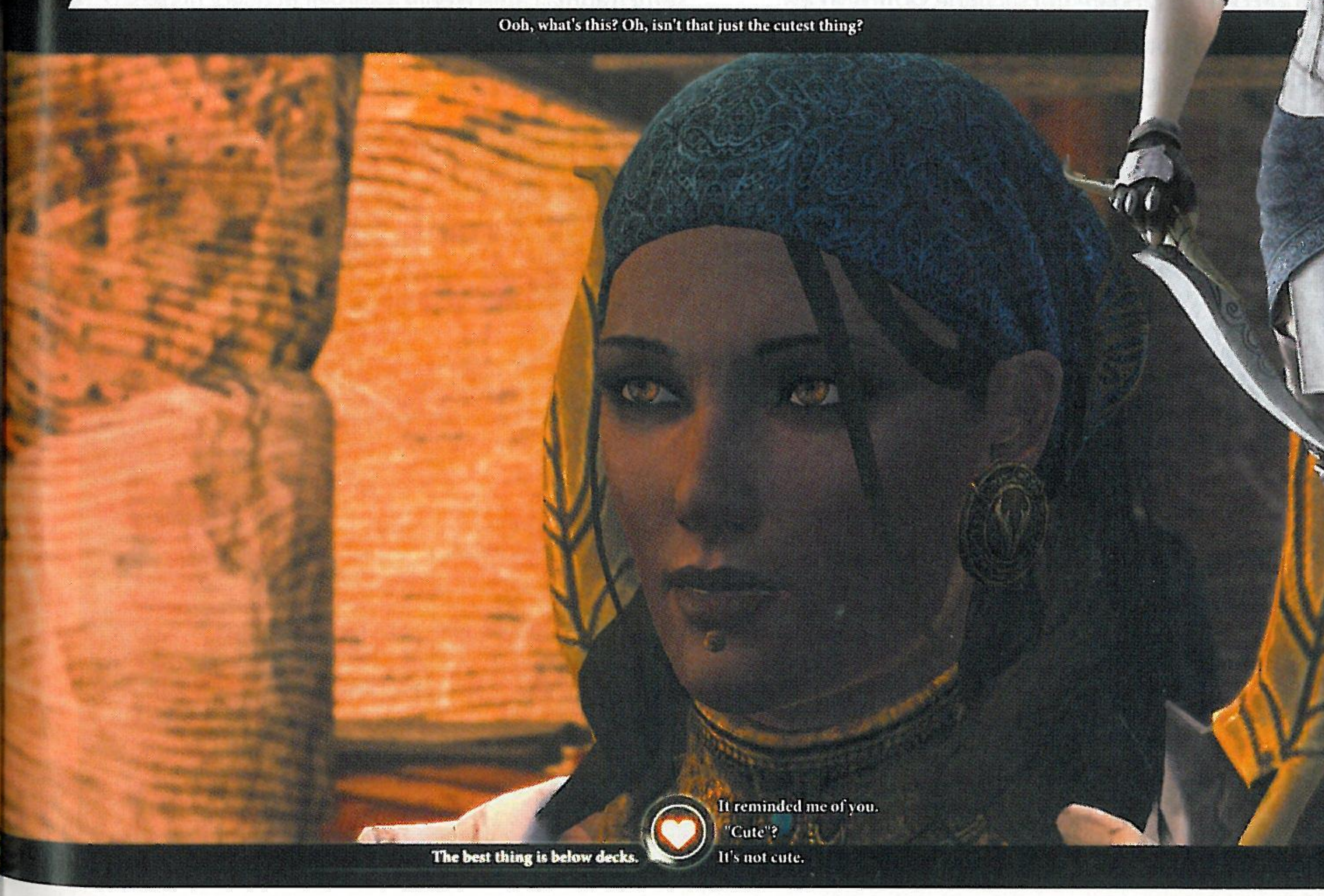
Casă de marcat, nu vă gândiţi la altceva. Chiar dacă s-au vândut o cârcă de exemplare de Dragon Age: Origins (eu am înţeles că a fost un fel de succes financiar), Bioware a observat că mulţi dintre jucători au abandonat jocul după prima oră (îi înţeleg perfect dacă l-au început cu Human Noble). Pentru numele lui Dumnezeu, n-au obţinut nici măcar un achievement. Păi e vina lor că n-aţi băgat un achievement pentru dublu clic pe executabil? Eh, mai au de învăţat. Ca de obicei, explicaţia lor diferă de explicaţia mea. Avem un punct comun, totuşi. Prima oră, în special dacă începeai jocul cu Originea unui personaj uman cu sânge albastru, era plictisitoare. Şi de-aici încolo, opiniile încep să difere. M-au plictisit dialogul slăbuţ, şobolanii din cămară, replicile cam tâmpiţele (a se nota că, mai încolo, şi nu durează mai mult de două, trei ore, jocul devine plăcut) etc. Nu, Ciolane, spune Bioware, te-ai speriat dă statistici, dă cifre, frate, dă rămăşiţele învechite ale erei întunecate a RPG-ului, erai confuz, nu ştiai tu unde să bagi punctele, talentele erau prea multe, poate n-ai chef să citeşti şi noi te-am obligat ca proştii să te uiţi peste linii de dialog, poate eşti din legiunea Call of Duty şi ai nevoi speciale pe care noi, producătorii mârşavi de RPG-uri, le-am neglijat atâta amar de vreme. NO MORE! Şi nici măcar n-avea multe cifre Dragon Age: Origins, dar cum ei vând milioane de jocuri şi noi vindem câteva mii de reviste, lumea tinde să le dea lor dreptate. Băi, mă scuzaţi că susţin un gen învechit. Aşadar, s-a impus o schimbare de design. Ştiţi voi, sânge să curgă valuri, lupta să iasă fain, să nu se neglijeze nici rata de respawn… tot tacâmul. A sosit timpul ca RPG-ul să evolueze. Încotro, vă întrebaţi? Înspre RPG-ul perfect, Mass Effect 2 (din nou, a se nota că nu consider ME2 un joc prost, ci doar un RPG submediocru). Aşadar, o serie despre care eu am crezut că are potenţial „erpegistic" şi, probabil la a doua sau la a treia iteraţie, va ajunge ceva de povestit tinereilor (cum le povestesc acum de Betrayal at Krondor, Planescape: Torment, Baldur's Gate etc. etc.), a ales calea mai puţin spinoasă a hiturilor bianuale, a blockbuster-urilor de vară. Deci s-a impus o schimbare de paradigmă. Din două produse, câte unul pentru fiecare categorie de gameri, să fie toţi mulţumiţi, s-a obţinut Universalul Dragon Age 2. Care se vrea un fel de Mass Effect în haine fantasy. Cu menţiunea că Mass Effect e mai fain.

Avem mai multe cut-scene-uri, mai puţină libertate (nu că Dragon Age: Origins ar fi fost ditamai sandbox-ul, dar îmi amintesc că acolo parcă am umblat mai mult şi am descoperit mai multe), o cameră 3rd person, zoom limitat şi un sistem de combat, zic ei, mai spectaculos. Ţin minte că, în cazul versiunii de consolă a predecesorului, o mulţime de cumpărători s-au plâns de combat. Cred şi eu, Dragon Age: Origins a fost portat pe consolă. Cu Dragon Age 2 s-a revenit la normalitate. Acum jocul se simte parţial ca şi când ar fi fost portat pentru PC. Dar nu până la capăt. Dacă ar fi fost făcut doar pentru console, am fi avut un action fain, un hack and slash de 10 ore, de care m-aş fi bucurat mult mai tare decât de un RPG mediocru de 40 de ore. Momentan, Dragon Age 2 se simte ca un compromis grăbit şi străveziu între PC şi console, iar acum nu mai sunt atât de sigur că aş alege calea de mijloc.



Prima schimbare notabilă este adoptarea sistemului de dialog din Mass Effect. Dap, cel cu rotiţa conversaţională în care ai replica de om bun, replica de om ghiduş şi replica de om cătrănit. Eventualele întrebări se regăsesc în categoria Investigate şi, din când în când, mai apar câteva replici ale căror iconiţe vă sunt explicate în manual. Sărind peste faptul că uneori alegi ceva pe rotiţă şi răspunsul este exact opusul a ce ai vrea tu să spui, n-aş avea probleme cu mecanica dacă dialogurile n-ar fi fost scrise în marea lor majoritate pe genunchi.

Am spus şi mai sus că numărul de clase la care eşti limitat se reduce la trei. La început alegi dintre versiunea masculină sau feminină a unui rogue, mag sau warrior. M-a enervat la început, dar mi-a trecut când am









văzut arborii de talente. Faini, mai mulți decât mă așteptam, permit flexibilitate și diverse build-uri eficiente. Nu că ai avea foarte multă nevoie de build-uri eficiente pe alt nivel decât pe Nightmare (și de vreo trei sau patru ori pe Hard), singurul mod de dificultate unde există friendly fire (un alt dispărut), dar e bine de știut că ai nițică libertate măcar atunci când vine vorba de „proiectarea" personajului. Deci da, mi-au plăcut talentele, cu mențiunea că nu există un build decent de healer. Nu-i simți lipsa pe Normal și Casual, unde nu prea ai nevoie de healer/buffer specializat. Pe Hard și Nightmare ai o singură soluție, adică o cunoștință din Origins, Anders (singurul mag cu mass heal). Și nici el nu e o soluție prea bună, fiindcă cele două vrăji de healing au un cooldown nesimțit de mare (40, respectiv 50 de secunde) pentru ce bare de sănătate aruncă AI-ul împotriva ta. A, și lipsesc skill-urile conversaționale, care mi se par indispensabile într-un RPG. Totul pentru a-l face mai ușor de înghițit și de vândut. Ceea ce nu e deranjant în sine, ca orice companii, EA și Bioware vor să obțină profit, dar am jucat și jocuri ultracomerciale care m-au ținut lipit de monitor deși nu trebuia să le scriu review-ul. În fine, uitându-mă mai atent peste el, tind să cred că dorința de a vinde cât mai mult nu a fost singura motivație din spatele simplificării lui Dragon Age 2. Cred că și timpul a fost o problemă. Noua politică EA „un sequel pe an" nu le-a lăsat prea mult timp la dispoziție pentru a scoate Doiul, și asta se vede. S-a practicat reciclarea locațiilor la greu. Eh, se mai întâmplă, dar de obicei îți ia ceva până te prinzi. Dar aici devine bătător la ochi, de am ajuns să cred că există un singur model de peșteră, un singur model de depozit și un singur conac în tot jocul. Și când vezi a opta gură de peșteră blocată de aceeași căruță, parcă ți se urcă și sângele la cap că ai dat două milioane pe joc, iar ăia nu și-au permis decât un singur model de șaretă.

ATS (Armură cu Transmitere Sexuală)

Pentru a atrage și o altă categorie de oameni decât cei care au răbdare trei secunde să intre în inventar și să-și îmbrace partenerul într-o șubă mai de Doamne ajută, în Dragon Age 2 companionii refuză să-și predea hainele. Nu-i poți echipa decât cu arme, inele și medalioane. Care, oricum, mi se par balast. Inelele și medalioanele. Armura e tabu, deși am înțeles că aproape toți și-o vor scoate pentru o noapte de amor cu Campionul/Campioana Hawke. Ce-i drept, puteți face upgrade la armurile tovarășilor de drum, dar pentru asta trebuie să căscați bine ochii, pentru că sunt ascunse și, odată ce ați terminat capitolul sau quest-ul unde le puteați găsi într-un cufăr, adio +10 la armură și nu mai completați în veci pufoaica magică. Partea bună e că nu sunt ascunse bine și oricum nu aveți mult de explorat în Dragon Age 2. Hmm, să fii tot timpul cu ochii în patru să nu pierzi upgrade-ul sau să stai șapte secunde în magazin și alte zece în inventar, după care să nu-ți mai bați capul vreo câteva niveluri. Tough choice.

Merrill, o elfiță drăguță și prostuță ca nopticica, pe care aproape toată suflarea internetului o găsește irezistibilă și foarte îmbrățișabilă (mie îmi venea să-i dau o castană cu sete de câte ori dășchidea gura și-mi trântea câte-o replică abisală în mijlocul unor conversații... serioase, dar întâmplarea face că e un mag potent și aveam nevoie de ea în party), își







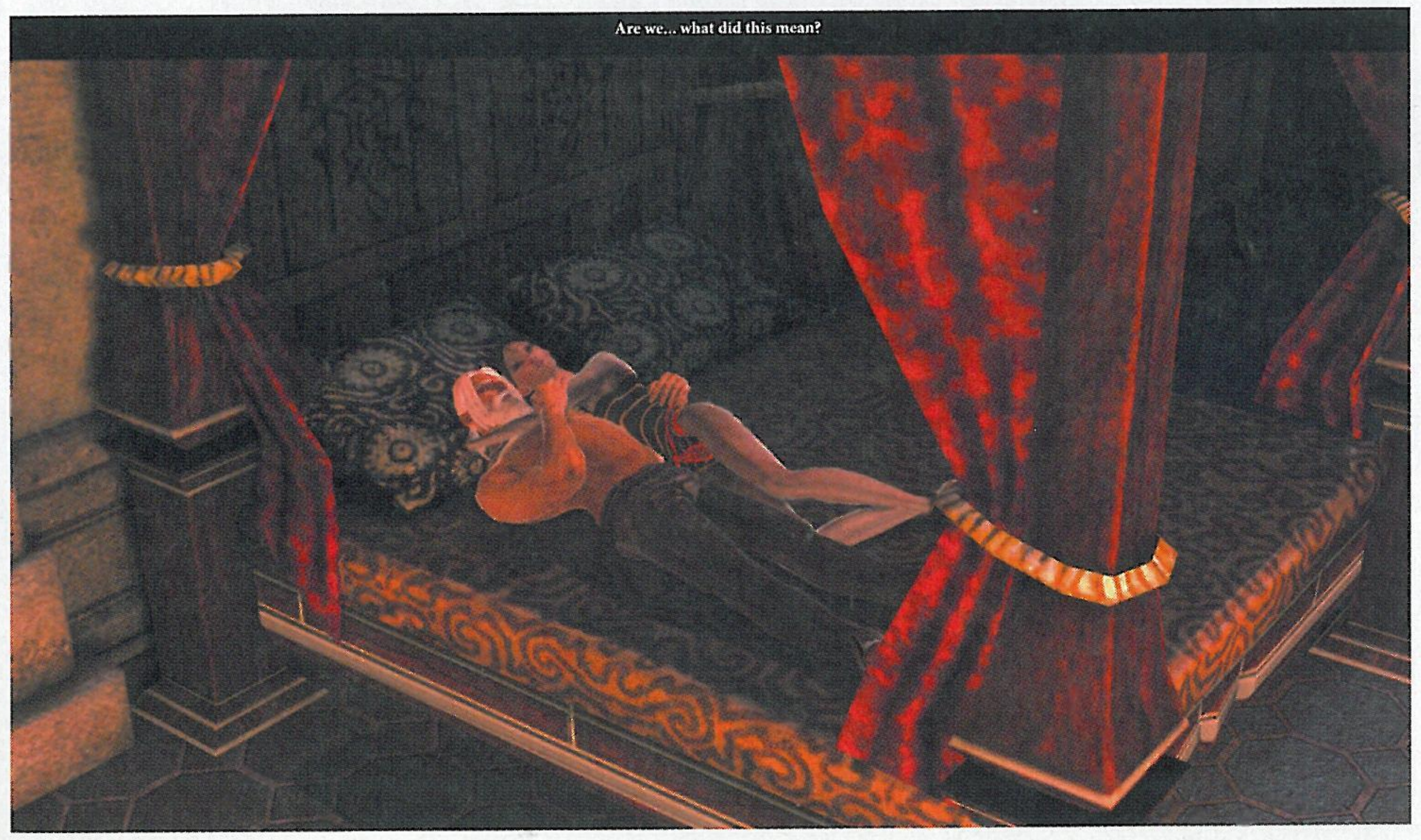
schimbă armura după o partidă fierbinte de sex. Sexul, copii, se întâmplă atunci când doi oameni nu se prea iubesc, dar unul vrea să-și schimbe textura armurii, celălalt vrea achievement, iar Bioware, sub pretextul că ne oferă un joc matur, iar dragostea e pentru cei maturi, vrea să arate un sân, dar nu poate din cauza rating-ului. Sunt de acord, poveștile serioase de dragoste bine scrise pot da un aer mai matur jocului, poate chiar ajunge să-ți pese de poligoanele de lângă tine. Desigur, atunci când respectivele poligoane sunt credibile ca personaje. Ceea ce nu se prea întâmplă în Dragon Age 2.
Replicile „de flirt" din Dragon Age 2, atunci când nu sună ca în filmele proaste cu prințese și bărbați fatali, ți-ar putea aduce pe cap vreo cinci procese de hărțuire sexuală dacă sindicatul companionilor din RPG-uri ar avea un avocat decent. Până la urmă, totul se rezumă la a face tot ce-ți spune Merrill (băi, cât de cretină poate fi ființa aia) pentru a avea șansa la un sideboob scăpat ca din greșeală de un animator mai nonconformist sau la costumul pe care-l „descui" după o noapte de amor. A, poate îți place să ai lângă tine pe cineva care venerează pământul pe care calci și nu se jenează să-ți spună asta de câte ori încerci să porți o discuție cu el/ea (dap, Anders s-a dat la mine). O tot pomenesc pe Merrill, dar să știți că nici ceilalți tovarăși nu sunt mai breji și, nu vreau să acuz, dar se pare că omușorii care i-au scris ori nu sunt prea talentați, ori au ceva probleme nerezolvate, ori au primit ordin să-i facă ușor de citit. Varric e OK (și quest-urile care-l implică sunt decente), mi se pare cam cel mai bine scris personaj, îmi pare rău că nu l-am luat după mine, dar voiam doi magi și un tank în party.

La anul și la Dragon Age 3!

La un moment dat, am încetat să găsesc o logică în tot ceea ce se întâmpla în jurul meu sau să mă gândesc la filme/jocuri de categorie B în care am văzut personaje și dialoguri mai cu miez (sau măcar amuzante) decât în Dragon Age 2. Atunci jocul a devenit decent și, drept mulțumire, i-am mai săltat nota cu un punct. Dacă adopți o atitudine de genul „Sunt Campionul, întorc banii cu lopata și vă rup picioarele dacă vă mai prind spawnându-vă în spatele magului!" și schimbi pe Casual, unde ești un !ZEU!, jocul devine chiar fun și nu durează mult. Până și un tip finuț (dar cu multă răbdare) se poate bucura de Dragon Age 2 dacă știe cum să-l ia. Acel ins fictiv, înzestrat de Natură cu timp liber, ceva creier și multă voință, nu se va gândi că joacă un RPG, va muta dificultatea pe hard (sau pe nightmare, dar devine de-a dreptul frustrant și trebuie să fii mai precis decât îți permite jocul), va sări probabil peste dialoguri și se va delecta cu luptele mai greuțe cu cei câțiva „bossuleți" împrăștiați de Bioware prin peșterile și depozitele identice. Mi-au plăcut luptele cu monștrii speciali și aproximativ 5% dintre luptele de umplutură. Dacă aș fi putut muta camera astfel încât să obțin o perspectivă izometrică asupra câmpului de luptă, ar fi fost și mai frumos. Dar camera, din păcate, îți este inamic dacă te interesează mai mult aspectul tactic decât cel grafic. Nivelul de zoom este limitat, te împiedică să capeți o imagine de ansamblu a luptei (nu de alta, dar îmi place să evaluez puțin situația înainte să mă arunc în luptă ca orbetele), ceea ce face micromanagement-ul companionilor ușor (bine, mai mult) incomod. Pe Casual sau Normal, nu ai nevoie de prea mult micro, te poți baza în aproape 90% din cazuri pe Tactics (le cunoașteți din DA: O, n-au renunțat la ele), pe Hard ai ceva mai mult de lucru, iar pe Nightmare, după cum spuneam, ai nevoie de mai mult decât îți permite jocul să faci.

Concluzionând, deși la început am fost atras de perspectiva unei povestioare mai așezate și ancorate în realitatea cotidiană a unei metropole fantasy (modul NWN 2 Mysteries of Westgate este un superb exemplu de cum poți prezenta o aventură de oraș), poveste pentru care aș fi fost în stare să ignor cel puțin trei sferturi dintre celelalte poticneli, dialogurile seci, copilărești pe alocuri, dramatismul forțat, iubirile standard sandrabrownești, umorul sau tragedia puse cu mâna, povestea dezlânată, majoritatea companionilor etc., nu-l recomandă celor care gustă un RPG bine făcut. Sau jucătorilor care au și alte pretenții de la un RPG decât un boss de final și câteva sute de lupte de umplutură. Dacă nu v-ați prins după prolog, aflați că Dragon Age 2 nu e un joc subtil, finuț, de bun simț, cum aș vrea să fie un RPG. Nu e nici măcar kitsch-ul simpatic din fantasy-urile standard. Ești asaltat încontinuu. Ba de inamici, ba de replici exagerate pe care tineretul le consideră cool, ba de companioni bidimensionali. Dacă mai țineți minte promo-urile lui Dragon Age: Origins, acelea cu Manson și „This is the new shit", să știți că s-ar fi potrivit mai mult lui Dragon Age 2. Jocul practic țipă la tine „I am the new shit!!! look at me!". Aștept Treiul, poate până atunci se va renunța la pretențiile de RPG și voi juca un action meseriaș. Nu sunt sarcastic. Prefer să văd un action decât un sfert de RPG pe care-l vor copia toți, crezând că așa se construiește RPG-ul perfect.

■ cioLAN


Are we... what did this mean?

VERDICT LEVEL

+
- Kirkwall (fără NPC-uri)
- inamicii speciali
- Varric

–
- Kirkwall (cu NPC-uri)
- dialogurile
- majoritatea companionilor

PE SCURT:
Grăbit, fușerit, dezamăgitor. Păcat, avea potențial, așa simplificat cum e. În câteva luni veți uita de el.

7

Gen RPG **Producător** Bioware **Distribuitor** Electronic Arts
Ofertant Best Distribution **ON-LINE** dragonage.bioware.com

CERINTE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB RAM

ALTERNATIVA DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME
Un RPG cinstit, bătrânesc, nemțesc. Mai bun și ceva mai scurt decât The Dark Eye. Numai bun dacă aveți timp și chef de un RPG cinstit, bătrânesc nemțesc. Dacă nu, jucați Mass Effect 2.

RIFT

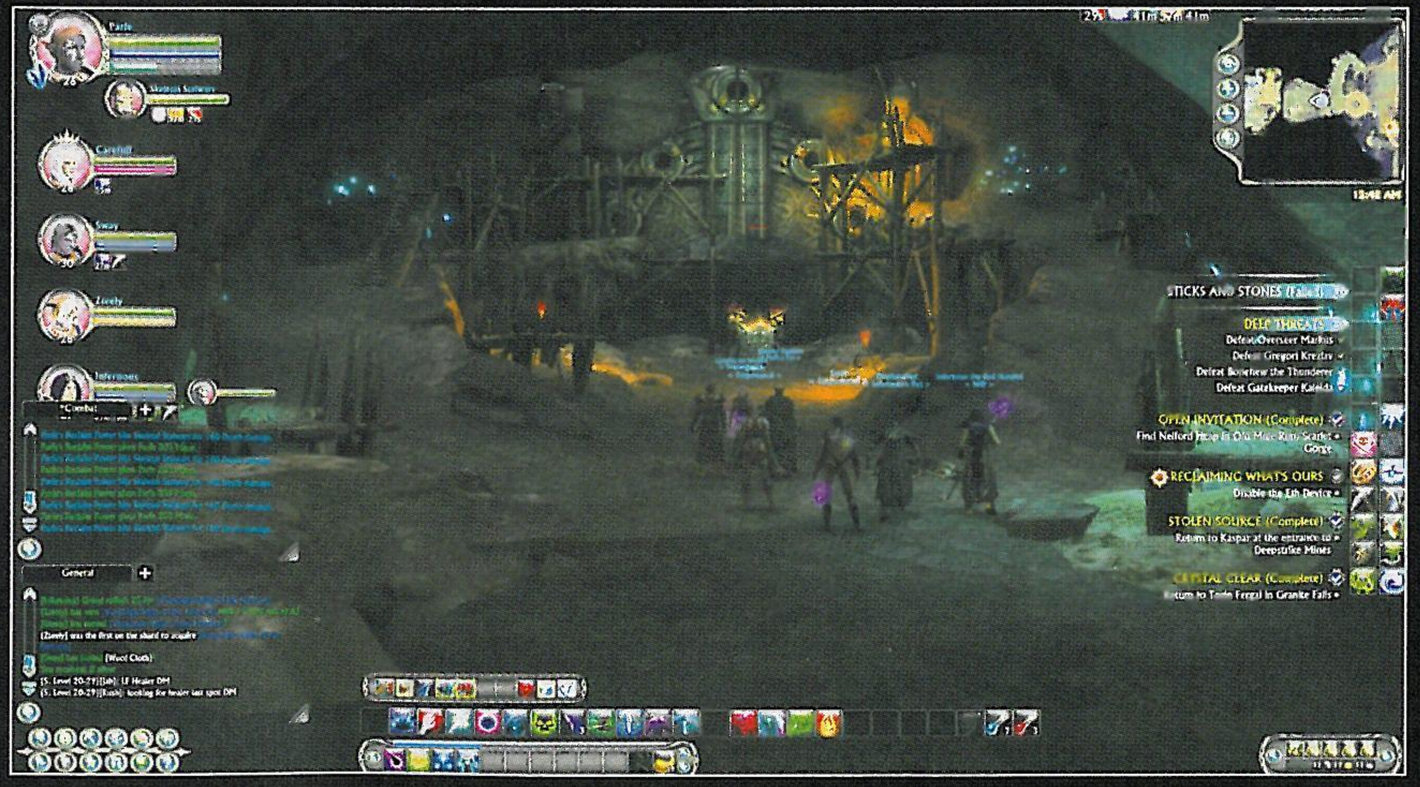
Reguloase, Reguloase
Ce ne bagi tu spaima-n oase?

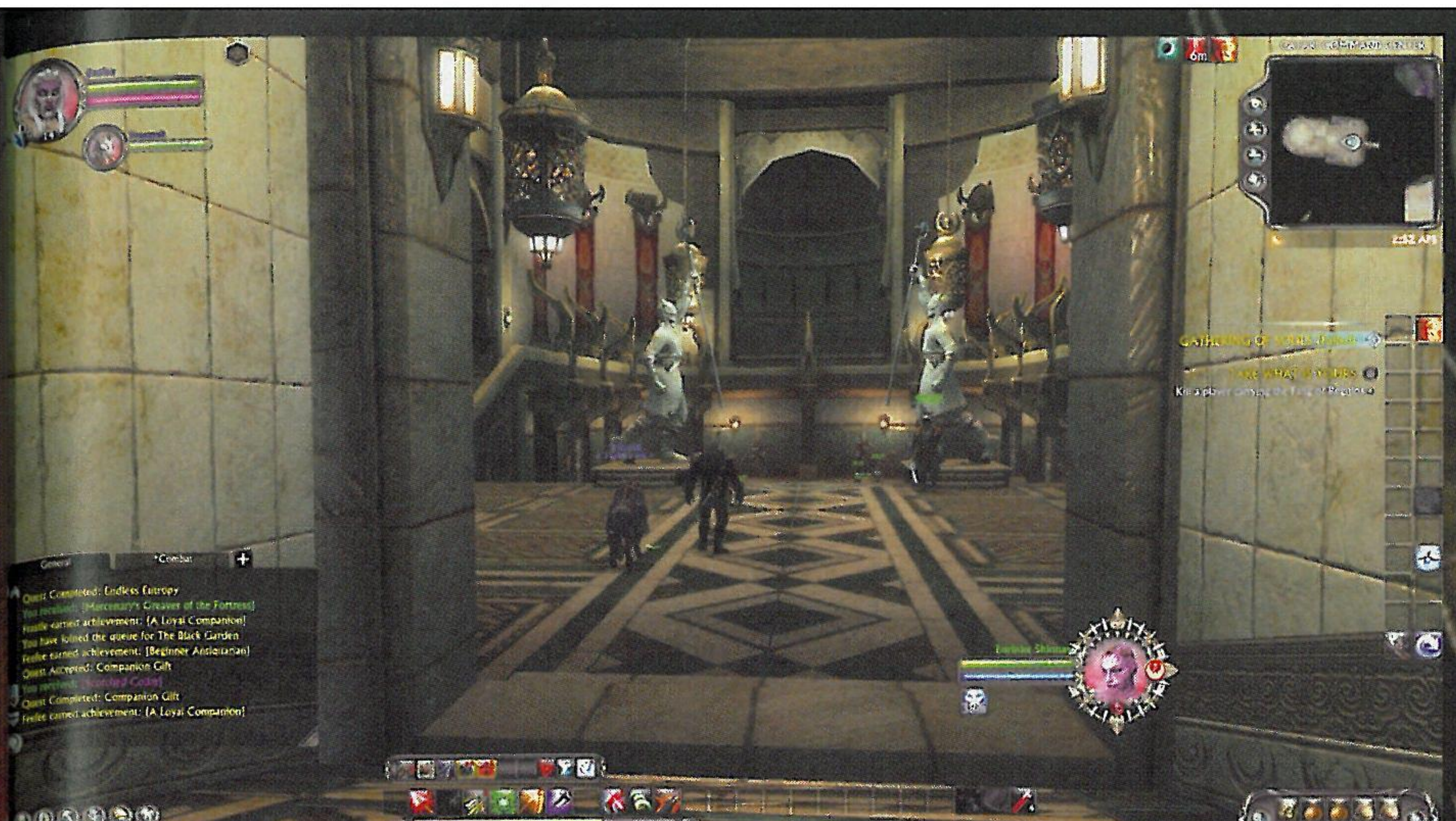


După ce, ani de-a rândul, Blizzard a reuşit să rămână numărul unu necontestat pe piaţa MMO-urilor, se pare că anul acesta are deja un competitor serios. Trion Worlds Inc, pe scurt Trion, o companie foarte nouă pe piaţa jocurilor, fondată abia în 2006, a avut de la început un ţel foarte ambiţios. Detronarea tuturor celor care se cred bine înfipţi pe podiumul celor mai jucate jocuri. Trion nu a fost un proiect al unor oameni care au pornit dintr-un garaj. Chiar deloc. Trion a fost fondată de unul din ex-vicepreşedinţii de la Electronic Arts, Lars Butler, şi Jon Van Caneghem, fost producător executiv de la NCSoft. Aceştia au venit cu un plan bine definit şi, mai ales, cu resursele necesare punerii sale în practică. Tot în 2006, odată cu formarea companiei, au început lucrul la Heroes of Telara sau, cum este cunoscut el astăzi, Rift.

Ca să nu plecăm prea repede de la pericolele ce ameninţă supremaţia Blizzard, după puternica lovitură primită la acest început de an de la Rift, WoW încă nu s-a lovit de un alt gigant aflat încă în stază. Foarte curând, BioWare ne va pune în braţe unul dintre cele mai aşteptate jocuri online, Star Wars: The Old Republic. Dată fiind notorietatea de care se bucură universul Star Wars, se aşteaptă ca, măcar în prima lună de la lansare, numărul jucătorilor de World of Warcraft să scadă radical. Iar dacă avem norocul să şi fie ceva de capul lui, The Old Republic poate fi următorul World of Warcraft. Ca să vă faceţi o idee despre aşteptările pe care lumea le are de la acest MMO, vă spun că pentru beta-ul de SWTOR s-au înscris mai bine de un milion şi jumătate de jucători din lumea întreagă. Poate nu pare mult faţă de cele 12 milioane de abonaţi pe care îi are WoW, dar credeţi-mă pe cuvânt când vă spun că mă aştept ca, după acest beta, cei de la EA să primească peste un milion de precomenzi.

Legat de cele 12 milioane de abonaţi ai WoW-ului, cer o nouă numărare acum, după lansarea Rift-ului, deoarece am o vagă bănuială că au pierdut MULŢI dintre plătitori. Pe mine sigur.







Lumea nouă

Telara este lumea nouă a jucătorului de MMO-uri. Cei care s-au săturat de bătrânul Azeroth, de constrângerile şi regulile unei societăţi decadente şi muribunde, pot pleca spre tărâmurile mai calde şi mai primitoare ale Telarei - o lume nu foarte diferită de cele văzute până acum, dar totuşi cu un farmec aparte. Producătorii au ales să nu se folosească de o lume fantasy cunoscută şi, la fel ca Aion, ne aduc o aventură de alt fel.

Lumea în care se petrece acţiunea din Rift este o intersecţie a mai multe planuri celeste. Capăt de linie între lumile elementelor, Telara este locul din care pot fi controlate toate. Cine reuşeşte să stăpânească Telara, stăpâneşte totul. Iată de ce Regulos, zeul morţii, se bate cu restul zeilor pentru a fi cel care va putea mânui, în cele din urmă, bastonul de mareşal. În universul telarian sunt două facţiuni ce luptă în felul lor cu Regulos, dar şi între ele. Gardienii, echivalentul Alianţei din World of Warcraft, sunt o facţiune din care fac parte marii elfi, mathosienii (oamenii) şi rasa piticoată a dwarfilor. Gardienii sunt cei care nu au încredere în forţele proprii şi de aceea se bazează pe mila şi ajutorul zeilor ce se află în conflict cu Regulos. Prin post şi rugăciune, ei ating cu buziţele tălpile zeităţilor, care le aruncă un os de ros şi o ciomeagă de zdrelit glezne.

De cealaltă parte a baricadei sunt Defiants sau Hoarda WoW-ului. Aceştia sunt cei care au renunţat să mai ridice privirile spre ceruri pentru izbăvire, realizând că, dacă vrei să faci ceva, mai bine o faci singur. Din Defiants fac parte Eth (tot un fel de oameni), Bahmi (un soi de giganţi) şi Kelari, care nu sunt altceva decât dark elves. Ceea ce-i diferenţiază pe Defiants de Guardians este faptul că, în loc de biserici şi altare, ei au ridicat uzine din care scot tot felul de mecanisme motorizate, ce-i ajută în lupta împotriva răilor din celelalte planuri existenţiale.

Din nefericire, rasele din joc nu sunt prea diferite între ele şi nu te provoacă intelectual în momentul în care alegi o rasă pentru o anumită clasă. Fiecare dintre aceste rase are o rezistenţă pasivă mai ridicată la un anumit element şi o abilitate specifică, ce nu poate fi însă folosită în timpul luptei, lucru ce o face mai mult decât inutilă. Aşadar, în momentul în care alegi o rasă, o vei face din motive pur estetice, fără ca ea să modifice în vreun fel deosebit gameplay-ul unei clase. Mare păcat, deoarece combinaţiile de rase şi clase făceau melanjul şi mai deosebit.

Jocul cu focul

Marele atu al jocului este capacitatea sa de a oferi multe lucruri fără a-ţi da prea mare bătaie de cap. Este un lucru cunoscut că în MMO-uri intervine la un moment dat plictiseala legată de gameplay-ul unei clase alese la început şi dorinţa de a încerca şi altceva. Şi atunci trebuie să creşti un personaj de la zero, pierzând săptămâni sau poate chiar luni pentru a ajunge la nivel maxim, iar apoi încă pe atât pentru a echipa personajul cu cele mai strălucitoare arme şi cele mai apretate ţoale.

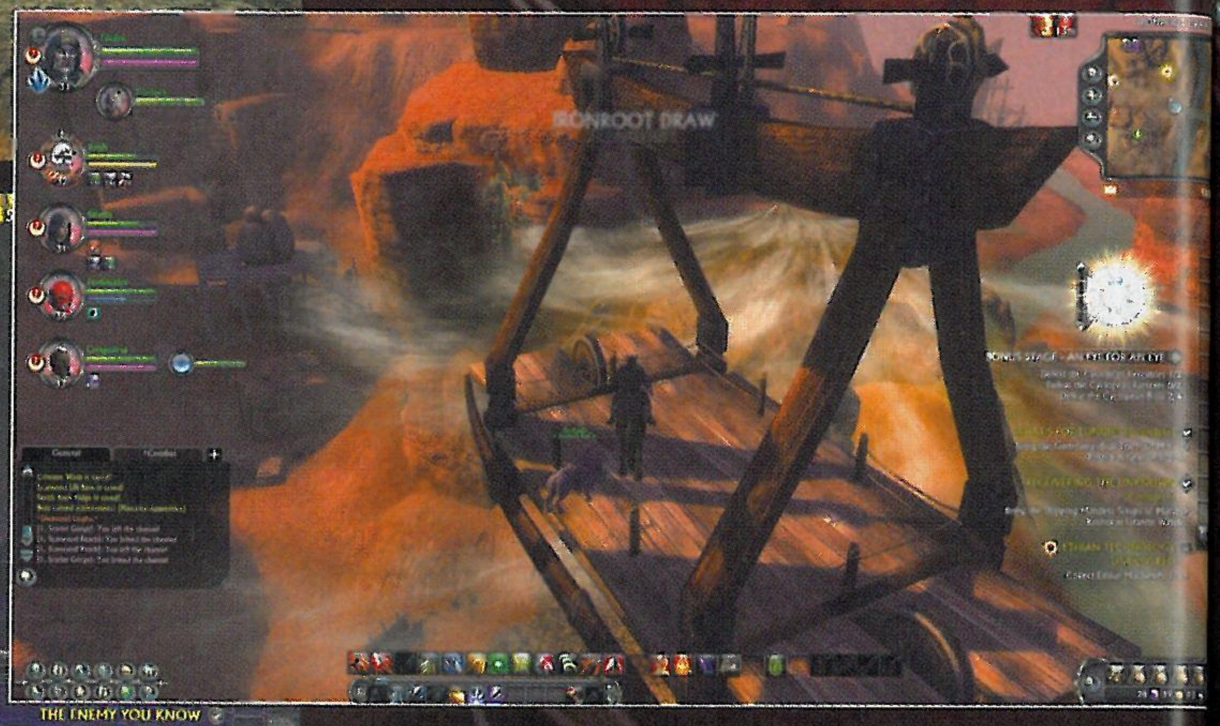
Iată ce a reuşit să facă Rift - un lucru mare şi minunat, cu doar patru clase principale, fiecare cu ramificaţiile ei. În momentul în care îţi vei crea un personaj nou, vei avea de ales între patru clase generice: warrior, rogue, cleric şi mag. Fiecare dintre aceste patru clase are alte opt subclase care îţi vor modifica fantastic modul de joc.











Ca să dau un exemplu cunoscut majorității, voi lua rogue-ul şi hunter-ul din WoW. Aceste două clase complet diferite ca gameplay sunt aici doar două subclase ale rogue-ului şi le poți alege pe fiecare pentru a le juca. Astfel, dacă vrei să-ți petreci timpul în stealth, băgând şuriul în şalele adversarilor, sau să tragi cu arcul de la dracu-n praznic, o poți face cu aceeaşi clasă.

Subclasele vor determina modul în care vor decurge ostilitățile. Aceste subclase sunt structurate fiecare pe un arbore de talente şi, în funcție de cât de multe puncte vei băga într-un talent, vei primi din ce în ce mai multe abilități specifice clasei alese. Poți avea active trei asemenea subclase deodată. Nu mă înțelege greşit. Nu poți fi atât rogue bazat pe stealth, cât şi hunter în acelaşi timp. Vei alege un arbore de talente principal, din care îți vei trage abilitățile esențiale, şi încă două subclase de suport, de unde vei alege mai ales abilitățile pasive, ce te ajută intrinsec.

O clasă poate face atât de multe lucruri încât, până când vei simți nevoia să creşti un alt personaj, vei avea cel puțin patru tipuri complet diferite de joc la dispoziție cu aceeaşi clasă. Exemplul de care mă voi lega de această dată este clericul. Un războinic care până acum era cunoscut mai ales pentru calitățile sale de felcer prinde şi alte veleități. În funcție de ce vrei tu să faci în joc, clericul poate fi jucat ca healer, ca tank, ca melee dps sau chiar drept caster dps. Cu adevărat deosebit este faptul că, în afară de tank, pentru oricare dintre specialitățile despre care am vorbit se foloseşte acelaşi set de echipament, aşa că nu trebuie să farmezi în disperare seturi peste seturi de echipament pentru a schimba modul de joc.

Ca să vă mai dau o idee despre modul în care puteți folosi un cleric, aflați că, în cazul în care va dori să devină druid, se va transforma într-o clasă de personaje ce poate lovi cu barosul, având drept ajutor un satir ce dă cu barda în tot ce mişcă sau o zână care îl va vindeca nonstop. Dacă vrea să fie inchizitor, va deveni unul dintre cei mai răi casteri, ce omoară şapte inamici deodată cu ajutorul vrăjilor. Dacă vrea, poate să fie cel mai bun vindecător ca sentinel sau cel mai bun healer de raid ca warden.

Şi cum simt nevoia să mai spun câte ceva despre complexitatea claselor, merită să ne oprim puțin asupra clasei rogue. Ei bine, pe lângă hunter-ul sau rogue-ul clasic despre care v-am spus mai sus, un rogue mai poate fi şi tank şi healer. Da, m-ați auzit bine. Dacă v-ați plictisit de arc sau de pumnal, vă puteți încerca norocul cu un rogue tank sau să puneți mâna pe o chitară şi să vindecați grupuri întregi prin puterea muzicii, ca bard.

Nici nu vă mai spun despre magul care poate fi warlock, necromancer, piromancer, elementalist, stormcaller sau chloromancer, fiecare cu propriul său stil de joc, avantaje şi dezavantaje. Bineînțeles că magul nu este limitat doar la rolul de ucigaş, ci poate şi el să devină un bun healer ca chloromancer.

Un lucru deosebit pe care Rift îl aduce jucătorului de MMO-uri este clasa suport. Un singur healer nu face mai niciodată față într-o instanță. Damage-ul care curge din toate părțile este un pic cam mult pentru un singur individ, aşa că mai întotdeauna există prin preajmă una dintre clasele suport, bardul sau chloromancerul. Aceste două clase nu sunt nişte healeri declarați şi nu vor putea niciodată să țină pe cineva în viață într-o luptă de durată, dar un mare procent din damage-ul pe care îl fac curge ca healing pentru întreg grupul din care fac parte, uşurând incredibil munca clericului, healer-ul declarat al grupului. Pe lângă acest healing automat făcut de clasele suport, ele mai vin şi cu alte buf-uri ce ajută incredibil grupul, devenind obligatorii în componența grupurilor de raid. Astfel, un bard aduce 5% extra healing şi crit chance, reduce damage-ul cu 5%, creşte attack power-ul şi spell power-ul tuturor cu o cifră impresionantă şi regenerează automat viața tuturor, doar zdrăngănind din 25 în 25 de secunde la mandolină. Impresionant, nu?







Astfel, dacă sunteți la fel ca mine şi vreți multe fără a avea 100 de personaje de nivel maxim, Rift vă ajută prin sistemul său insolit de clase şi subclase.

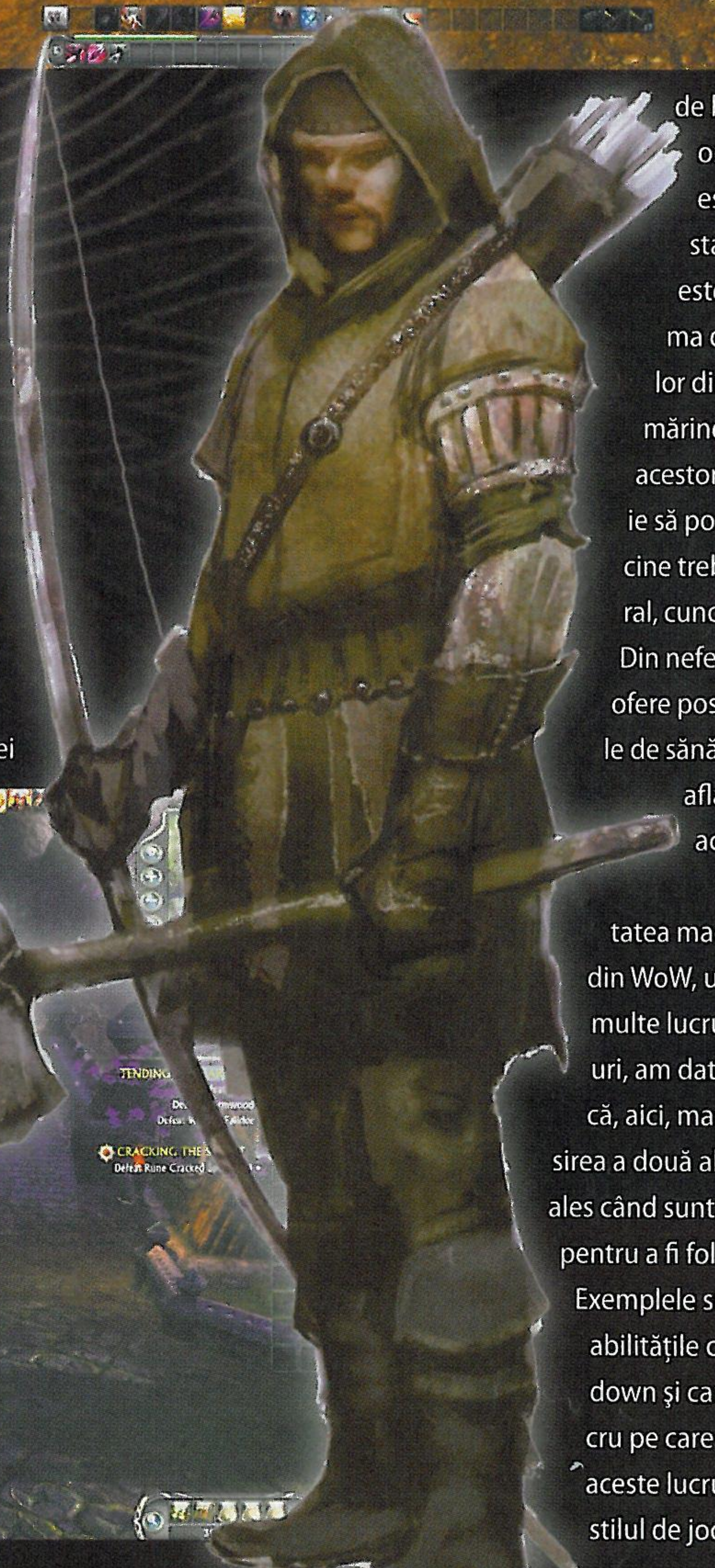
De la lume adunate

După cum speram, producătorii Rift-ului au făcut ceea ce aşteptam de multă vreme de la producătorii de MMO-uri. An de an, după lansarea fiecărui MMO, mă întrebam de ce nu se ia de ici, de colo ce a funcționat la un joc sau la altul, ci se tot încearcă diverse inginerii dubioase, sperând la un rezultat fenomenal, dar fără succes. Mă tot întrebam de ce se fereşte lumea să copieze elementele ce au făcut WoW-ul un succes, ducându-le mai departe şi oferind lumii un stil de joc familiar şi care funcționează cu adevărat.



Iată că cineva de la Trion m-a auzit şi a ales să recicleze elementele ce funcționează, să le îmbunătățească şi să facă din Rift un joc bestial. Astfel că în Rift te vei adapta imediat, deoarece 80% din elementele de gameplay puse la dispoziția ta nu sunt tâmpenii noi despre care te vei întreba cum funcționează, ci mecanisme pe care deja le-ai mai văzut, cu care eşti obişnuit şi, mai ales, care funcționează după cum vrei. Ceea ce pentru World of Warcraft a făcut comunitatea prin addon-uri şi pe care nici acum Blizzard nu a ales să le bage în joc, a făcut direct Trion în Rift.

Mult m-am mai zbătut până am găsit un addon care să îmi facă interfața de gameplay în WoW să arate aşa cum vreau eu. Ei bine, Trion a realizat un UI modular, pe care îl poți configura după cum vrei tu. Fiecare bară, fiecare meniu, fiecare element de pe ecran poate fi pus unde vrei tu şi adus la mărimea pe care o vrei. Niciunul dintre jocurile pe care le-am jucat până acum nu mi-a permis să fac acest lucru, deşi de ani întregi comunitatea de jucători a făcut moduri pentru aşa ceva şi a cerut implementarea lor direct de către producători. Iată că Trion a ascultat.



Cu toate acestea, nici cei de la Trion nu sunt perfecți, omițând anumite chestii esențiale din calcul. Ba chiar stai şi te gândeşti cum în PVP este esențial să poți să ții seama de starea de fapt a inamicilor din jurul tău. Asta o faci urmărind barele de viață ale acestora. Astfel, ştii pe cine trebuie să pocneşti în secunda unu, de cine trebuie să te fereşti şi, în general, cunoşti starea ta în raport cu ei. Din nefericire, Trion a ales să nu ofere posibilitatea de a urmări barele de sănătate ale tuturor inamicilor aflați în apropiere, ci doar a aceluia pe care îl ai în vizor.

Altă bubă stă în inutilitatea macro-urilor din joc. Obişnuit din WoW, unde puteai face foarte multe lucruri inteligente din macro-uri, am dat pe spate când am văzut că, aici, macro-urile nu îți permit folosirea a două abilități deodată. Asta mai ales când sunt abilități care au fost create pentru a fi folosite în macro-uri. Exemplele sunt multiple şi se leagă de abilitățile ce nu sunt pe global cooldown şi care afectează următorul lucru pe care îl faci. Sunt conştient că aceste lucruri nu influențează mult stilul de joc al unui jucător obişnuit,







dar pentru cine vrea să se folosească la maximum de ce poate oferi jocul este frustrant să fie blocat în asemenea piedici idioate.

Şi, poate cea mai dureroasă şi mai spinoasă problemă pentru mine este neputinţa de a urmări pe ecran momentul în care inamicul castează o vrajă, pentru a putea reacţiona corespunzător. Deşi UI-ul modular funcţionează incredibil şi îţi permite să faci lucruri la care nici nu te gândeai înainte, în unele situaţii îţi poate face zile amare. Bara de cast a inamicului nu poate fi mişcată de sub portretul său nici cu slujbe, iar în momentul în care este plin de bufuri şi debufuri, este practic imposibil să o mai poţi urmări. Iar în PVP acest lucru înseamnă moarte sigură. Păcat, mare păcat.



La luptă

Deşi, comparativ cu World of Warcraft şi Azeroth-ul său, Rift şi Telara nu sunt la fel de mari ca suprafaţă, lucrurile pe care le ai de făcut şi zonele prin care treci sunt extraordinar de bine realizate şi pline de conţinut. Pe lângă modul normal de a creşte în nivel, cu ajutorul quest-urilor date de nenumărate NPC-uri cu care te vei întâlni în peregrinările tale, te vei lovi de chestiile ce fac Rift-ul să fie... Rift.

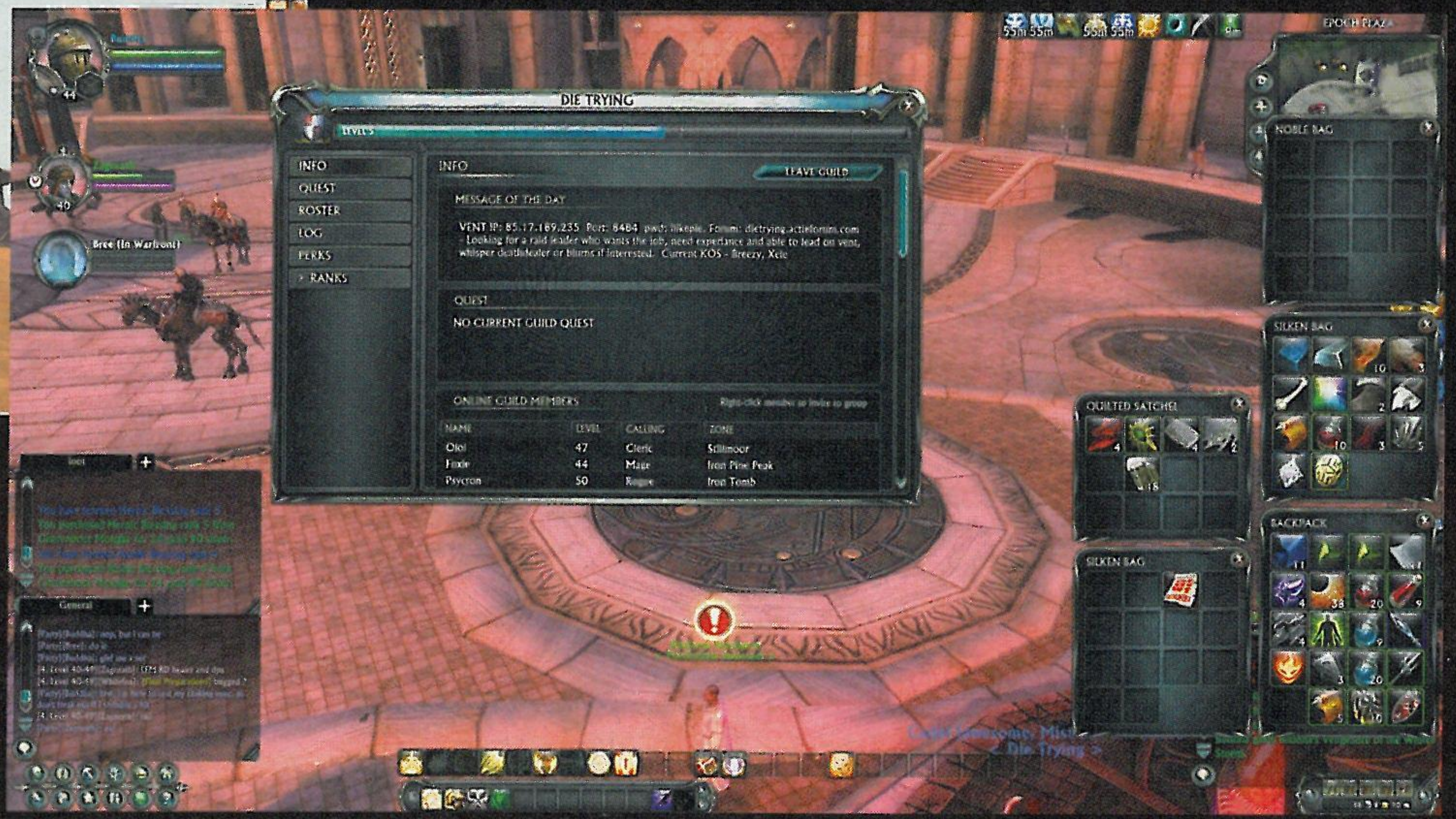
Telara este zona de intersecţie a mai multe planuri existenţiale. Aceste planuri îşi fac simţită prezenţa în joc prin aşa-numitele rifturi, rupturi în planul normal, portaluri prin care curg diferite monstruozităţi ce atacă tot



ce le iese în cale. Invaziile cu pricina aruncă jucătorul în conflictul principal exact de la nivelul 1 şi reprezintă un mod excelent de a-l face să interacţioneze, să-şi cunoască clasa şi sinergiile ei în raport cu restul claselor, chiar din primele momente de joc. Pe lângă acest aspect al socializării, rifturile sunt un mod excelent de a face experienţă şi de a obţine una dintre cele mai importante monede ale jocului, planarite. Pe lângă evidentul sistem monetar bazat pe aur, această nouă monedă este folosibilă doar de vânzătorii NPC şi poţi cumpăra echipament de diferite niveluri doar pe planarite. La nivelul maxim, din instanţele de tier 1 şi 2 (un fel de eroice din WoW) se vor lua anumite obiecte cu ajutorul cărora se vor chema din planurile paralele nouă monştri noi ai căror boşi vor avea obiecte epice, pentru care se vor lupta zeci de oameni.

Pe măsură ce creşti în nivel şi treci de la o zonă la alta, vei avea acces la tot mai multe dungeon-uri pe care le vei putea goli de monştri şi echipament. Fiecare dintre aceste dungeon-uri îţi oferă reputaţie cu o anumită facţiune, de la care vei putea cumpăra apoi obiecte epice, reţete pentru profesii sau tot felul de enchant-uri pentru echipamentul pe care îl porţi.

Iar dacă am adus vorba de profesii, ar trebui să le enumăr, căci multe mai sunt. Aşa că, în funcţie de ce îţi place ţie să faci, în Rift te poţi specializa ca pielar, miner, croitor, armurier, fierar, bijutier, runecrafter şi forager. Poţi beneficia de trei dintre aceste profesii deodată, ce se completează una pe alta.



Măciuceala între jucători

Unul dintre elementele principale pentru mine într-un MMO este PVP-ul. Îmi place să mă trag de păr cu facţiunea adversă şi să le fac zile amare celor care mă calcă pe nervi. De aceea, am dat o importanţă deosebită modului în care acest joc priveşte PVP-ul. Şi nu am fost impresionat negativ.

Pe lângă cele opt subclase ale fiecărei clase, în



PVP mai poţi face rost de încă una, destinată luptei contra unui adversar uman. Astfel, când vei pleca la lupta cea mare, vei renunţa la una dintre subclasele standard şi vei băga nişte puncte în cea dedicată PVP-ului. În acest fel, vei deveni mai puţin vulnerabil la lovituri critice din partea unui inamic uman, vei lovi mai rău, vei face mai mult healing, vei petrece mai puţin timp într-un fear sau într-un stun. Evident, aceste talente contează extraordinar de mult.

Partea cea mai faină este că există un sistem de creştere în nivel şi pentru PVP. Astfel, nu orice ordinar are acces la talentele vârf din listă, ci doar cei care petrec multă vreme în battlegrounds şi ajung până la rangul 6. În funcţie de acest rang, vei avea acces şi la echipament tot mai bun, ce poate fi cumpărat cu valor, echivalentul onoarei din WoW şi moneda obţinută în urma activităţilor de tip PVP.

Valor poţi obţine atât în lupta din open world, cât şi în warfronts. Momentan, acestea nu sunt multe la număr, dar sunt mai mult decât de ajuns, mai ales că sunt foarte diferite între ele. Primul la care ai acces este Black Garden, unde câte zece jucători ai fiecărei facţiuni se strofoacă să menţină în posesia lor aşa-zisul Fang of Regulos, pentru a ajunge la 500 de puncte. Următorul este The Codex, unde câte 15 jucători ai fiecărei facţiuni se luptă pentru controlul a patru zone, apoi urmează Whitefall Steppes, unde o echipă de 15 jucători încearcă să captureze steagul echipei adverse, şi ultimul, Port Scion, ce reprezintă o bătălie la scară largă între 40 de jucători ce încearcă să omoare comandantul facţiunii adverse.



PVP-ul nu este încă foarte bine echilibrat, iar dacă nu citeşti forumurile pentru a vedea ce strategie sau ce subclasă ţi se potriveşte mai bine, vei ajunge să înjuri de toţi dumnezeii şi să tânjeşti după un reroll pentru a te bucura de „the flavor of the week". Dar staţi liniştiţi, băieţii de la Trion lucrează nonstop pentru a stabiliza situaţia, astfel că, în curând, totul va intra pe un făgaş normal.

Manga? Anime?

Aş vrea să scriu două rânduri şi nu mai mult despre modul fenomenal în care arată jocul. O adevărată minunăţie grafică, Rift ne poartă prin toate formele de relief posibile, cu excepţia întinderilor de apă, deşi ai parte şi de quest-uri subacvatice. Iarnă, vară, deşert, munte, deal, câmpie, peşteri, ceaţă, ploaie, soare, DJ Bobo, în Rift ai tot ce vrei.



Singura chestie care te poate pune un pic pe gânduri, legat de stilul grafic, este stilul anime pe care îl abordează, deşi nu foarte vădit. Nu te trimite cu gândul la Pokemon, dar nici foarte occidental nu arată, deoarece am găsit cel puţin deranjante tonul violet al tenului personajelor, ochii prea rotunzi şi copilăroşi.

Cu toate acestea, jocul arată spectaculos de bine pentru un MMO şi se descurcă exemplar chiar şi în zone foarte-foarte aglomerate.

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

+
- nou şi proaspăt
- o multitudine de alegeri de gameplay pentru o singură clasă
- o adevărată alternativă pentru WoW

–
- scăpări la capitolul interactivitate
- vagul aer asiatic

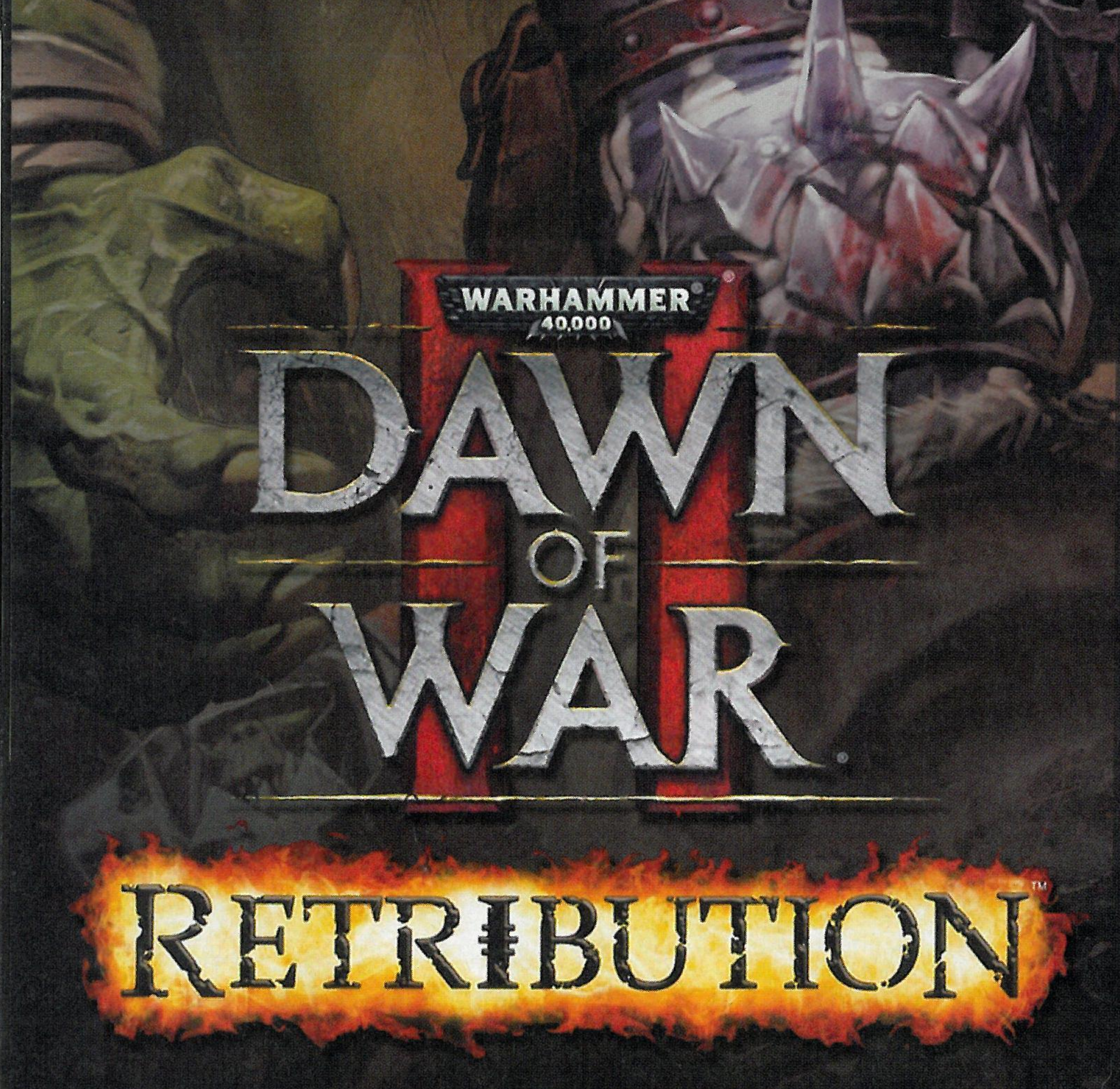
PE SCURT:
Dacă vrei să scapi de World of Warcraft, dar tot ai timp pentru un MMO, Rift este alegerea cea mai bună momentan. Sistemul original de clase te poate ţine mult timp în preajma aceluiaşi personaj, fără a simţi nevoia de reroll pentru a încerca o nouă experienţă de joc.

8.5

Gen MMORPG **Producător** Trion Worlds **Distribuitor** Trion Worlds
Ofertant shop.computergames.ro/trion **ON-LINE** riftgame.com

CERINTE MINIME:
Procesor PIV 2.2 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA WORLD OF WARCRAFT
Momentan, alternativă pentru Rift nu poate fi decât World of Warcraft. Nimic altceva de spus :(.

Vine Inchiziția!

Dacă ați urmărit evoluția seriei Dawn of War, atunci sigur ați observat că Relic nu s-a culcat pe o ureche şi a încercat să-şi diversifice oferta, a experimentat la greu cu single player-ul. Un expansion (sau sequel) nu a însemnat doar o rasă sau două şi câteva misiuni scriptate în plus, ci s-au operat modificări serioase şi asupra structurii campaniei single player. Observați, vă rog, diferențele dintre campania originală din Dawn of War şi sandbox-ul din Dark Crusade. Surpriza cea mare a venit odată cu Dawn of War 2, care a devenit un RTS/RPG bombastic, fără colectare de resurse, în care nu mai comanzi armate întregi, ci câteva squad-uri de Space Marines veterani de-a lungul unei campanii semi-sandbox. Bineînțeles, cum nu-i poți mulțumi pe toți, au existat câteva voci care au criticat abaterea de la RTS-ul clasic, gameplay-ul simpluț şi misiunile repetitive, dar mie mi s-a părut o gură de aer proaspăt într-un peisaj care s-a schimbat prea puțin de la Starcraft încoace. Primul expansion, Chaos Rising, a schimbat puțin formula şi ne-a dat o campanie mai liniară, cu misiuni scriptate la greu, o poveste ceva mai închegată şi câteva alegeri care influențau cât de cât finalul. El mi-a plăcut cel mai mult. Retribution, al doilea expansion şi vedeta articolului, a introdus o rasă nouă (Imperial Guard, deşi eu unul aş fi fost mai mulțumit cu Necronii), şi o campanie single player uşor diferită față de ce am văzut până acum.





Pentru Împărat/Loot/Stup/Khorne/Achievements

Cei care-au terminat Chaos Rising sunt la curent cu starea actuală a sub-sectorului Aurelia. Haos, anarhie, erezie, xenofobie, răzmerițe. O nouă zi la birou pentru Omul mileniului 41. Azariah Kyras, CEO şi Librar Şăf al Blood Ravens, a cedat tentațiilor Haosului în urma unei vacanțe prelungite pe un Space Hulk, secret cunoscut doar de eroii din Chaos Rising. Orcii bântuie veseli prin galaxie, tyranizii nu sunt învinşi cum credeam la finalul lui Dawn of War 2, eldarii mişună în umbră şi sigur pregătesc ei ceva necurat (după standardele Omului), Haosul o ține pe-a lui, iar Space Marines sunt mai divizați ca oricând. Colac peste pupăză, mirosul greu al ereziei atrage flota Inchiziției. V-am adus unde voiam. Inchiziția nu s-a schimbat prea mult de-a lungul mileniilor. Au rămas aceiaşi oameni pe care-i ştim din totdeauna, optimişti, plini de viață şi încrezători în viitor. Cu o singură excepție. Dacă în trecut, când omenirea sălăşluia pe o singură planetă, Inchizitorul avea timp de un ceai cu dreptcredincioşii, o tortură cu ereticul şi o rugăciune seara, în mileniul 41 a pierdut contactul cu ereticul de rând şi operează la o scară mult mai mare, impersonală. Aşadar, când în peisaj apare o ditamai Flota cu un Inchizitor la bord, ştim cu toții ce înseamnă: Exterminaaatus! Purificare prin foc la scară planetară. Exact asta se întâmplă în Retribution. Sub-sectorul Aurelia este considerat o cauză pierdută, iar Inchiziția este trimisă pentru a rezolva problema. Din fericire pentru Blood Ravens, o tinerică inchizitoare, susținută de Garda Imperială, este dispusă să investigheze acuzațiile care planează asupra venerabilului Azariah. Totul se va desfăşura sub amenințarea Exterminatus-ului, ceea ce, chiar dacă nu impune o limită de timp sau de misiuni, îți dă un sentiment de urgență şi, dacă nu eşti Space Marine sau Imperial, tot ce vrei e să te cari naibii de-acolo înainte să faci cunoştință cu torpilele Inchiziției.

În Retribution avem la dispoziție şase campanii, câte una pentru fiecare rasă care are un motiv să se afle în sub-sectorul Aurelia. Adică toată gaşca veselă din primul Dawn of War, minus Tau şi Necroni. Mă bucur să vă informez că, deşi storyline-ul şi misiunile nu se ridică la nivelul celor din Chaos Rising, sunt peste campania originală. Uau, şapte campanii, vă gândiți, o grămadă de conținut. Da, şi nu prea. Chiar dacă misiunile sunt personalizate pentru fiecare rasă, totuşi majoritatea sunt aproape identice. Diferă dialogurile şi, uneori, trupele inamice. În rest, cam totul e la fel. Harta, majoritatea obiectivelor, script-urile etc. Am terminat aproape două campanii (şi am jucat trei, patru misiuni din restul), cu Haosul şi cu Orcii. Obiectivul unei misiuni din campania cu Haosul era să opresc câteva camioane de-ale orcilor să atingă un punct anume de pe hartă. Mă aşteptam ca în campania cu orcii să controlez eu acele camioane şi să le protejez. N-a fost aşa. Ele aparțineau unui clan rival şi misiunea mea a fost, surpriză, să le împiedic să… ştiți povestea din campania cu Haosul. Pe de altă parte, loot-ul, dialogurile, faptul că fiecare rasă „se joacă" altfel, vă oferă motive suficiente să reluați aceeaşi campanie de cel puțin trei ori fără a vă plictisi. Asta înseamnă în jur de 20, 25 de ore, fără să punem la socoteală cât timp puteți pierde în multi (care a rămas la fel) sau în Last Stand. O investiție bună, zic eu. Retribution m-a ținut ocupat mai mult decât a făcut-o campania originală. În plus, nu mai sunteți obligați să cărați eroii după voi. Obligatoriu este doar unul, în rest puteți alege între un erou şi garda sa de onoare, un squad ceva mai cu moț față de cele obişnuite. Mai mult, în misiune puteți colecta resurse ascunse în lădițele împrăştiate prin peisaj (sau capturând puncte









de pe hartă), resurse pe care le puteți investi în upgrade-uri temporare pentru eroi sau pentru a recruta noi trupe de la centrul de comandă. La finalul unei misiuni, ca răsplată, puteți alege între un echipament meseriaş pentru unul dintre eroi sau să „descuiați" o nouă unitate recrutabilă în campanie. După cum vedeți, până şi o campanie cu aceeaşi rasă poate fi abordată în mod diferit. Diablo style, cu eroii upgradați până în măduva oaselor şi echipați ca nişte fortărețe umblătoare, sau în tradiția RTS cu unul sau doi eroi însoțiți de o mică armată.

Un alt motiv pentru care ați vrea să jucați acest expansion este Imperial Guard. Care nu pot să zic că m-a atras în mod deosebit. Până când am dat de Comisar. Între călugări războinici spațiali, demoni din hiperspațiu, şopârle care devorează planete întregi, orci cu flinte şi ce alte dihănii se mai războiesc prin spațiu, Garda Imperială pare cea mai normală facțiune. Cu un destin tragic, ca al oricărui om normal. Dacă numărul redus al marinilor cei războinici, potența și costurile echipamentului nu-i recomandă pentru funcția de carne de tun, misiunea Gărzii este să moară în slujba Împăratului. Moartea unui Space Marine este o pierdere pentru Imperiu, dar Garda trebuie să sacrifice câteva milioane pentru a fi observată de un presupus cronicar al acelor vremuri. Soldatul Imperial nu este condus de credință sau zel, ci merge înainte doar pentru că în spatele său stă un Comisar cu un pistol încărcat. Şi dacă în campania cu orcii râzi până te dor fălcile (mare figură orcul-pirat Bluddflagg), alături de Gardă simți ce-i ăla războl etern. Mai ales atunci când Comisarul Brenn execută un laş pentru a spori capacitatea de luptă a unui pluton, generalul Whatshisname împarte acuze în stânga şi-n dreapta, iar Inchizitoarea purifică eretici cu flamethrower-ul din dotare. War has never been so much fun…

Cireaşa de pe tort este modul cooperativ, despre care nu am prea vorbit în celelalte review-uri dintr-un motiv extrem de simplu: nu am putut să-l joc cu tovarăşi de redacție. Acum i-am cooptat ba pe Caleb (din păcate, campania e limitată la doi jucători), ba pe Koniec, alături de care am pustiit sectorul cu orcii şi Tyranizii preț de câteva misiuni. E altceva în cooperativ, unde împarți trupele şi responsabilitățile, iar dacă există comunicare şi jucați pe Hard sau Very Hard, veți descoperi o cantitate impresionantă de tactică acolo unde ați văzut doar explozii, „înainte, flăcăi" şi bling. Last Stand-ul (mod co/op unde tu şi alți trei amici trebuie să înfruntați 20 de valuri de inamici), căruia Retribution îi mai adaugă o hartă (Anvil of Khorne, mult mai dificilă decât cea standard), este absolut delicios. Nu am petrecut prea mult timp în multiplayer-ul competitiv (nu sunt de competiție), dar în mare parte, cu excepția câtorva unități noi (îmi plac Noise Marines) nu s-a schimbat. Şi mai am o veste excelentă pentru voi: Retribution a renunțat la GFWL (Games for Windows Live) folosind exclusiv serviciile de matchmaking ale Steam-ului. La cât mai multe jocuri fără GFWL, zic eu!

Ultima soluție: a treisprezecea retribuție

În campania cu Haosul nu am întâmpinat probleme majore, care să-mi strice distracția. În schimb Imperialii, Orcii şi, pe alocuri şeful Tyranizilor, mi-au dat ceva bătăi de cap cu pathfinding-ul lor suspect. Nu de puține ori am reuşit să-mi blochez eroii în peisaj sau să le dau un ordin şi să observ cu stupoare că fac altceva sau stau pe loc. Încă nu am pierdut misiuni din cauza lor, dar trebuie să spun că am trăit câteva momente frustrante, ca orice general de birou care nu este ascultat de trupeți. Redacția a răsunat de înjurături, ca în zilele cele bune, când jucam cu Quake şi eu călăream a şaptişpea rachetă. Şi ar mai fi de pomenit câteva script-uri care se încăpățânau să nu se declanşeze, dar per total Retribution a fost o experiență mult mai plăcută decât mă aşteptam de la un joc cu şapte campanii single aproape identice. Fiindcă ştiu că vă plac clasamentele, vă mai spun o dată că Retribution, în topul preferințelor mele, este aşezat confortabil între Chaos Rising şi Dawn of War 2, campania originală. Clar o investiție bună. Şi dacă sunteți dintre aceia care încă mai apreciază o cutie faină, vă recomand ediția de colecție retail. E delicioasă. Numai să nu activați DLC-ul dacă jucați pe Normal sau Easy. Echipamentul oferit e overpowered şi jocul oricum e destul de simpluț pe Normal.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- Kaptain Bluddflagg
- oricare dintre cele şase campanii
- campania în co-op

–
- pathfinding-ul
- campaniile puteau fi mai diverse

PE SCURT:

Încă un expansion excelent de la Relic. Pe când Homeworld 3?

8.6

Gen RTS **Producător** Relic **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games/ store.steampowered.com **ON-LINE** www.dawnofwar2.com

CERINTE MINIME:
Procesor 3.2 GHz (preferabil Dual Core) **Memorie** 1 GB (2 pentru Vista şi 7) **Accelerare 3D** 256 MB (Shader Model 3)

ALTERNATIVA WARHAMMER 40K: CHAOS GATE
Îmi mențin recomandarea din review-ul lui Chaos Gate şi vă trimit din nou la Chaos Gate. E vechi, e pe ture şi sunt 90% şanse să nu funcționeze pe XP. Cu toate acestea, dacă veți reuşi să-l faceți să meargă (Google vă ajută), veți descoperi unul dintre cele mai bune jocuri Warhammer 40K.



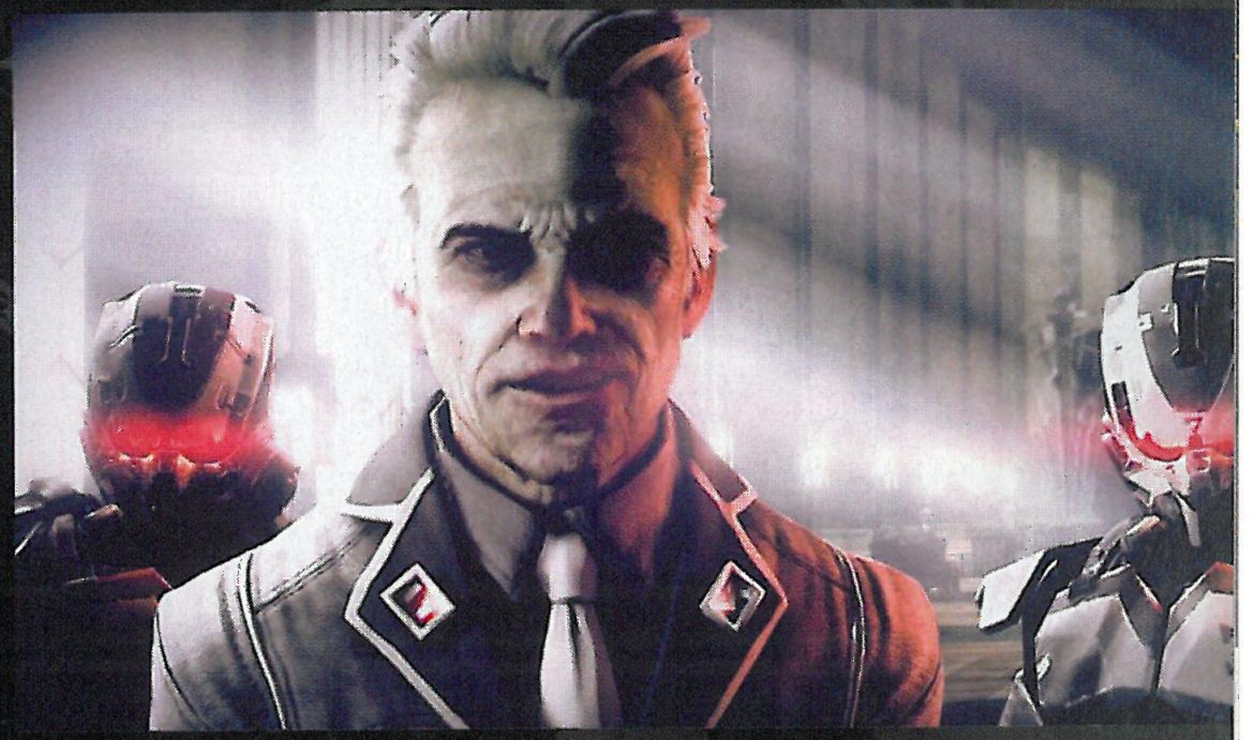
Eroi au fost, eroi sunt încă

KILLZONE™ 3



Aş vrea să pot spune că sunt acelaşi ardent apărător al calculatorului în acest război între calculator şi console, război ce durează deja de mulţi ani. Iniţial mă declarasem profund scârbit de tendinţa de a marginaliza calculatorul şi de a promova consola, dar încet-încet devin un adept al PS3-ului şi al X360-ului. Nu daţi cu pietre, nu huliţi şi nu luaţi numele Domnului în deşert, căci nu m-am tâmpit, dar mă uit că bag bani cu ghiotura în calculator pentru a fi cât de cât la zi, pentru a putea juca în condiţii decente jocurile lansate pe calculator, şi parcă nu mai pridideșc. Pe când de partea cealaltă a baricadei lucrurile merg cât se poate de uşor şi de firesc, cu investiţii minime. Cât de uşor şi de ieftin este acum să îţi cumperi o consolă? Cât de uşor este să te conectezi la net şi să te joci ce vrei cu cine vrei? Plus că, lucru pe care nu-l înţeleg, deşi vorbim despre o consolă lansată în 2006 (este vorba despre PS3), jocurile arată din ce în ce mai bine şi se mişcă la fel de bine, pe când, dacă vrem să jucăm un joc lansat în 2011 pe un calculator făcut în 2006, ne luăm cu mâinile de păr.

Aşa că sunt din ce în ce mai convins de faptul că pentru un jucător ocazional nu se mai justifică investiţia într-un calculator performant pentru a juca unul sau două jocuri pe lună. O consolă, fie ea PS3, fie Xbox 360, este o investiţie mult mai rentabilă, comodă şi justificată.

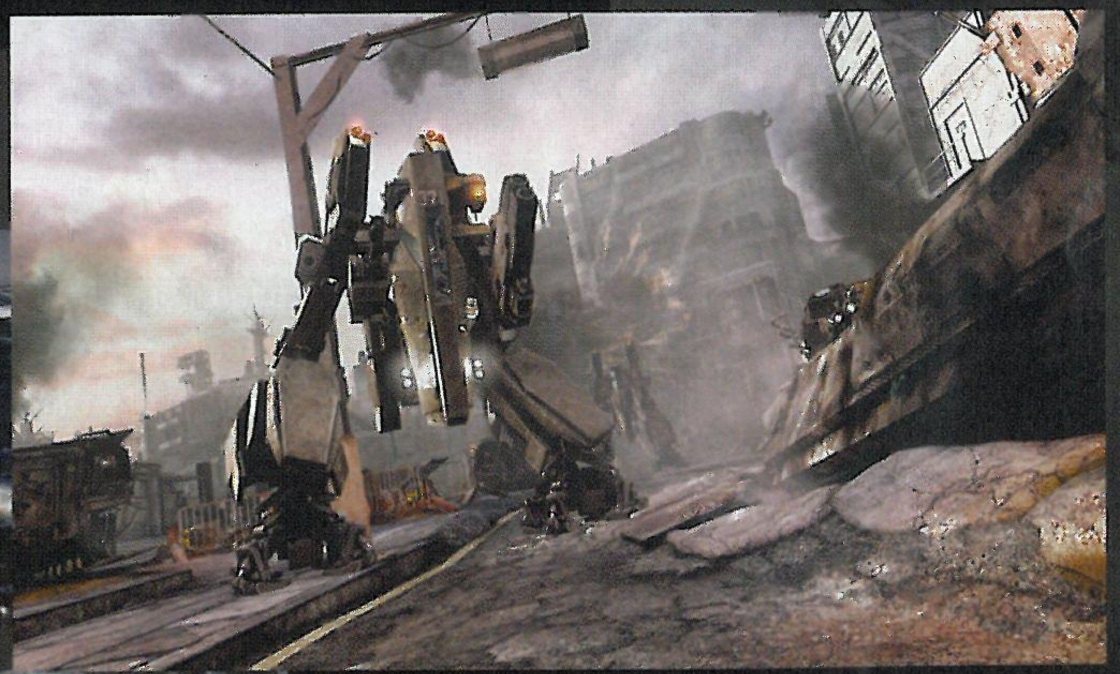


Înapoi pe Helghast

Cât de bine sună Helghast! Chiar sună înfricoşător, numele unui loc în care nu vrei să ajungi, plin cu oameni de care nu prea ai curajul să te legi. Este cam la fel ca Sighetul Marmaţiei de la noi. Imaginează-ţi o discuţie cu cineva care pare normal până în momentul în care îţi spune că este din Sighetul Marmaţiei. Parcă brusc devine mai lat în umeri, ochii i se îngustează, iar liniile fine de pe faţă, pe care până acum le credeai riduri, devin cicatrice. Iar apoi îţi spune că îl cheamă Dănuţ şi totul revine la normal. Asta ca să vezi cât de mult contează un nume pentru a-ţi face o părere despre un loc sau despre un om.

Da, Helghast. Locul în care ajungi dacă vrei să vizitezi focurile Gheenei, dacă vrei să vezi cum este să mănânci răbdări prăjite dimineaţa, la prânz şi seara, dacă vrei să vezi la ce apartament stă Aghiuţă şi ce fel de vecini are. Da, Helghast. Un loc deloc plăcut şi din ale cărui vintre ies cele mai dure specimene umane pe care le-ai văzut vreodată. Pe niciun locuitor al Helghastului nu îl cheamă Dănuţ. Conan era de pe Helghast! Şi Rahan şi Rambo!!!

Aşadar, iată-ne din nou pe Helghast alături de prietenii noştri de acum doi ani, Tomas „Sev" Sevchenko şi Rico Velasquez. Doi duri care au speriat Helghastul. Cei doi fac parte din trupele ISA şi luptă cu socialismul fascist de pe Helghast. În jocurile precedente, am aflat că omenirea s-a împrăştiat în spaţiu şi, după cum au avut norocul, au dat peste planete mai ospitaliere... sau nu. ISA fac parte din facţiunea celor care au avut bafta să nu fie nevoiţi să se lupte pentru fiecare bucăţică de pâine şi au dus-o ca-n pampas vreme de ani buni. După cum era normal, s-au transformat şi în câinii de pază ai









galaxiei, deoarece traiul bun şi îndestulat le-a aruncat un văl pe ochi, făcându-i să se creadă mai buni şi mai maiestuoşi decât toţi ceilalţi. Sună cunoscut?

De partea cealaltă se află helghanii. Ei sunt coloniştii care nu au avut parte de o planetă care să arate ca insulele Belize. Ei au trebuit să îngenuncheze mai întâi în faţa cruzimii planetei, iar apoi încet-încet să o învingă. Evident că, în urma unei asemenea lupte, supravieţuitorii nu sunt nişte papă-lapte numiţi Dănuţ, Puşa, Titi sau Sorinel. Ci doar d-alde Conan, Rambo, Rahan sau Spiderman. Nimeni nu-i spune lui Spiderman ce să facă şi ce să nu facă. Aşa că, în momentul în care ISA a început să-şi bage coada unde nu-i fierbe oala, helghanii au pus mâna pe par şi şi-au făcut dreptate în stilul lor caracteristic.

Killzone 2 ne arată cum ISA debarcă în forţă pe Helghast, încercând să impună ordinea şi disciplina capitalistă şi în acest colţ al universului uitat de Dumnezeu. Nu mică le-a fost surpriza când helghanii le-au dat-o imediat peste bot şi le-au capitonat fundurile cu tălpile bocancilor. Echipa de duri formată din Sev şi Rico nu a primit prea bine vestea tăbăcirii dorsale şi a plecat să pună mâna pe liderul helghan, pe Scolar Visari. Acest individ era un fel de tătuca helghanilor şi simbolul libertăţii şi al dreptăţii, foarte marxist-leniniste. Deşi aveau ordine clare de a-l captura pe Visari în viaţă şi nu altfel, Rico a-ncurcat borcanele şi l-a executat parşiv pe Visari. Deşi am terminat acest joc acum doi ani, încă am în minte imaginea finală în care Visari moare ca un martir prevestind începutul unui conflict nebun, iar deasupra lor o flotilă gigantică de nave helghane se ocupă metodic de rămăşiţele navelor ISA.



De aici porneşte acţiunea din Killzone 3. Sev îi freacă ridichea lui Rico, iar acesta bălmăjeşte scuze. De fapt, Killzone 3 nu începe chiar aşa. Din nefericire, de data aceasta jocul este plin de spoilere de la început. Chiar nu înţeleg de ce Guerilla a ales să-şi joace mâna în acest fel. Întregul joc este alcătuit dintr-o serie de salturi în timp, care îi înfăţişează pe cei doi eroi în diferite locuri şi momente şi care strică firul cronologic normal, pornind cu sfârşitul. După primele cinci minute de joc, minute care sunt de fapt un mini-tutorial, afli tot ce nu trebuia să ştii de la început. Cine este prins, cine a acaparat puterea pe Helghast şi cum se termină. O mare porcărie care mă va face să trag nota jocului cu mult în jos, deşi este unul dintre cele mai faine 3rd person shooter-e de pe PS3.





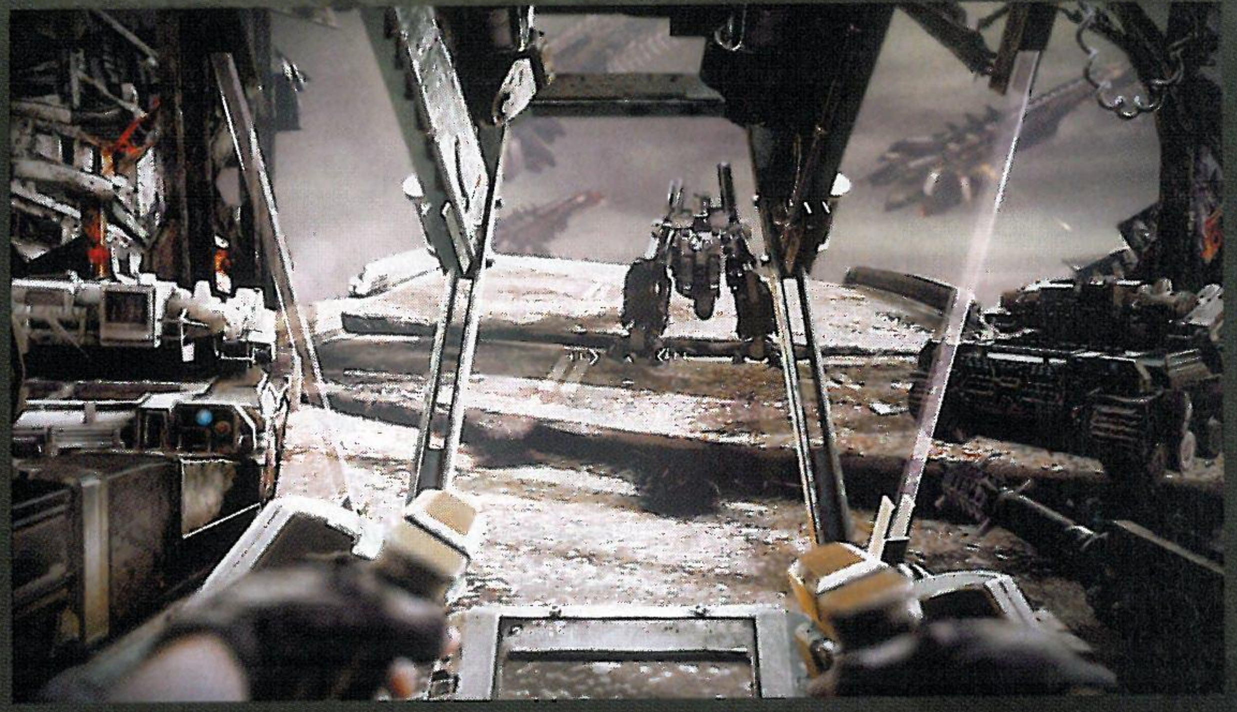
Ce se întâmplă de fapt? Ei bine, după ce Visari a fost executat, helghanii au ales să-şi bombardeze propria planetă cu bombe nucleare, alegând să moară de gât cu duşmanul. Evident, nu întreaga planetă, ci doar zonele împânzite cu trupele ISA. Întreaga flotilă ISA este spulberată şi trupele rămase încearcă să supravieţuiască pe o planetă ostilă, pe care o cunosc prea puţin şi pe care o iubesc şi mai puţin.

Sunt convins că toate acele salturi în timp au fost o strategie a celor de la Guerilla pentru a lega cumva zonele şi nivelurile construite de ei oarecum autonom de firul epic. Este posibil ca designerii să fi primit ordinul de a crea ceva grafic care să acopere cât mai multe lucruri, iar doar apoi s-a construit povestea în jurul acestor locaţii.

Stilul grafic folosit ajută incredibil de mult la narарea poveştii. Deşi luată la bani mărunţi, povestea este un fâs anemic, spusă într-un mod neconvingător şi, mai ales, cu poanta finală dezvăluită la început. Cum este când cineva îţi spune o glumă şi începe direct cu poanta, iar apoi încearcă să creeze atmosfera? Oribil.

Fascinant la stilul grafic este că nu încearcă să ne arunce într-o lume nouă, cu animale dubioase şi plante şi mai dubioase, ci într-o zonă pe care o putem recunoaşte imediat din ştirile de la televizor. În acest joc, oamenii se luptă cu oamenii. Se luptă în locuri unde înainte lumea îşi ducea existenţa liniştită, unde copiii se duceau la grădiniţă şi tinerii la film. Luptele se poartă pe





străzi, printre blocuri dărâmate, pe sub poduri carbonizate. Killzone 3 îşi poartă luptele nu pe Helghast, ci la tine în faţa blocului. Dacă vreodată demenţii noştri conducători vor decide să pornească o luptă, la fel va arăta şi la noi. Este un pic înspăimântător.

Înapoi pe Helghan! Aventura ta cu Sev şi Rico este foarte bine pusă în scenă de către Guerilla. Realizarea jocului este fenomenală. Modul în care armele se scutură când trag, în care se scutură imaginea în momentul în care te arunci în spatele unui zid pentru apărare, modul în care moare lumea în jurul tău ca la Verdun... jocul este plin de minunăţii de acest fel. Dacă ai timp să caşti ochii după ele, rămâi paf.

Într-unul din momentele în care jucam campania în mod cooperativ cu KiMO, acesta a trebuit brusc să plece să dea mâna cu un prieten. Aşa că am rămas eu gură cască de unul singur şi am aşteptat. În momentul acela era o pauză în acţiune, aşa că nu trebuia să belesc ochii după fiecare stâlp. Am avut timp să mă uit în jur şi, mai ales, pe cer. Unde se ducea o bătălie epică între flotila Helghast şi cea ISA. Eram ca la cinema. Incredibil de spectaculos. Păcat că nu poţi da atenţie la ceea ce se întâmplă deasupra ta şi în timpul jocului. Era de-a dreptul bestial.

Trecând peste campania excelentă, plină de acţiune, dar cu prea puţină poveste, ajungem şi la multiplayer. La fel ca şi jocul de acum doi ani, Killzone 3 este un excelent joc în multiplayer. Cele trei moduri de multiplayer sunt clasicul team deathmatch, warzone-ul reciclat din Killzone 2 şi Operations, care este un mod complet nou. În Operations lupţi cu adevărat pentru întâietate, deoarece cei mai buni jucători vor beneficia de cutscene-uri în timpul meciului, arătând tuturor momentele de glorie. Astfel că dacă eşti ahtiat după atenţie şi îţi place ca lumea să caşte gura după tine pe stradă, ăsta este modul tău preferat de joc.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- realizare grafică incredibilă
- gameplay extraordinar
- multiplayer deosebit

−
- povestea slabă de tot
- modul single player nu te va mai atrage şi pentru o a doua tură

PE SCURT:

Posibil să fie cel mai bun 3rd person shooter al momentului pentru PS3. O grafică excelentă şi un multiplayer de zile mari. Păcat că povestea mai lasă un pic de dorit.

8.5

Gen FPS **Producător** Guerilla Games **Distribuitor** Sony Computer Ent.
Ofertant Partenerii SCEE în Romania **ON-LINE** www.killzone.com

ALTERNATIVA LOST PLANET 2
Un joc asemănător ca gameplay, Lost Planet 2 te aruncă pe o planetă care numai propice nu este vieţii umane. Ba cald, ba rece, ba soare, ba umbră... Tipic specificului lansat de Capcom, Lost Planet 2 este povestea unui individ cu o armă mare şi a unor monştri cu gheare şi mai mari.



Războiul din propria ogradă

Homefront a beneficiat de o promovare intensă, hype-ul generat în jurul titlului pe solul american fiind parcă mai mare decât cel ce a netezit calea lansării Call of Duty: Modern Warfare 2. Uriaşe bannere publicitare au dominat autostrăzile, pereţi întregi ai multor blocuri i-au găzduit imensele afişe, iar spoturile publicitare au invadat mediul audio-vizual şi internetul. Ce mai, cred că nu a existat loc în care lumea să nu fi aflat de a doua venire a autodeclaratului geniu între geniile genului. Sau cel puţin asta ne-au lăsat distribuitorii jocului să credem. Dar la mine nu mai ţine şi, ca orice jucător păţit cel puţin odatăn viaţă, am aşteptat „minunea" fără un interes deosebit. Şi bine am făcut.

Allah nu se bagă

În 2027, Statele Unite ale Americii sunt invadate de Coreea de Nord. Poftim?! Păi, aparent, lumea arabă a fost cuminţită îndeajuns încât să nu mai reprezinte o ameninţare pentru americani, care s-au culcat pe-o ureche, în timp ce Coreea de Nord invada ţară după ţară. Dar de ce tocmai nord-coreenii să-i invadeze, care au anunţat cu propriile lor guriţe că au pus capăt campaniei de cuceriri? Ba mai mult decât atât, au avut bunăvoinţa să lanseze chiar şi un satelit în spaţiu, un veritabil sol care să transmită lumii întregi mesajul lor de pace. Ce-i drept, nu trebuie să fii un geniu ca să crezi că va face doar asta. Drept urmare, satelitul nu transmite nimic altceva decât un impuls electromagnetic, care distruge reţeaua de comunicaţii pe întreg teritoriul Statelor Unite şi îi lasă pe americanii de rând fără curent în televizoare. Apoi, cât ai bate din palme, armata nord coreeană intră ca-n brânză în inima aşa-zisului leagăn al democraţiei mondiale, transformându-l într-un loc al suferinţei pentru cei ce se împotrivesc voinţei marelui conducător galben. Care, în fond, le vrea doar binele, nu şi resursele petroliere.

Problema e că invadatorul face mai mult decât să cucerească, nivelul distrugerilor culminând cu sesiuni de exterminare în masă a poporului american neobedient. În consecinţă, apar şi gropile comune, mai ales pe stadioanele de baseball şi fotbal american. Atrocităţile sunt la ordinea zilei şi te confrunţi cu ele pe întreaga durată a campaniei, ce se prezintă sub forma unei combinaţii între Half-Life 2 şi Call of Duty: Modern Warfare 2 din punctul de vedere la gameplay-ului şi al evoluţiei personajelor. Din nefericire, campania ia sfârşit după aproximativ patru ore, deci ar fi mai lungă decât cea din Modern Warfare 2 (sâc!), dar nici pe de parte atât de antrenantă şi de imersivă precum cea din Half-Life 2. În plus, nimic nu este cu adevărat şocant sau nemaivăzut, chiar dacă povestea vine din partea scenaristului filmelor Apocalipse Now şi Red Dawn.

Ia arma şi fugi!

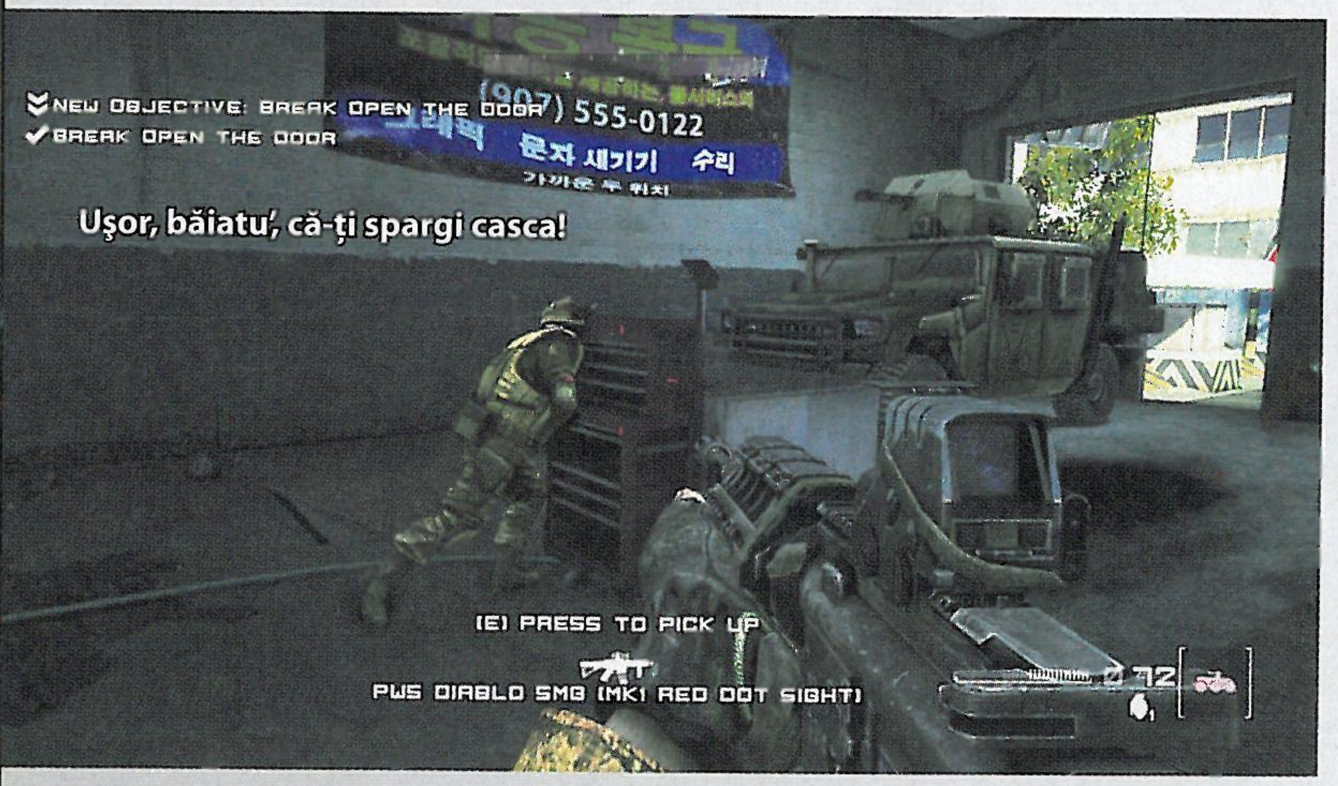
De-a lungul campaniei, îţi croieşti drumul prin cartiere, lagăre de concentrare, ferme şi canale. Din postura de proaspăt membru al rezistenţei (vezi Doamne, ai fost ales pe sprânceană), ţi se dă ocazia să treci ca prin sită nu doar soldaţi nord coreeni, ci şi grupări paramilitare de ţărănoi locali înarmaţi până-n dinţi, care se gândesc doar la propria lor supravieţuire, nu şi la cea a poporului american.

Grav este că întreaga campanie este presărată cu probleme de ordin tehnic, legate mai ales de AI. Nu puţine sunt momentele în care îţi vei vedea atât camarazii, cât şi adversarii îndesaţi în pereţi, stând prosteşte locului sau opriţi din fugă de diverse obstacole prin care se încăpăţânează să treacă. Momentele în care te aştepţi să devină cu adevărat dramatic nu se fac deloc simţite, iar faptul că nu reuşeşti să te identifici cu personajul principal şi să-ţi îndrăgeşti camarazii de arme distrug întreaga experienţă. Mai mult decât atât, producătorii au mers mai departe şi au distrus complet orice umbră de eveniment imprevizibil. Acestea, cumulate cu faptul că adesea trebuie să stai neapărat după fundul camarazilor (ce-i drept, unul dintre ele arată bine) pentru a progresa, mi-au cam stricat cheful de joacă.

Arsenalul, pe de altă parte, este foarte variat şi include o mulţime de tipuri de arme de foc, inclusiv un elicopter de asalt cu care îţi este mai mare dragul să zbori şi să distrugi ţinte la sol. Fiecare armă se comportă diferit, aş spune chiar realist, şi chiar simţi nevoia să foloseşti orice model nou întâlnit, numai pentru a încerca o experienţă nouă. O altă variantă ar fi că muniţia insuficientă pe care o ai la dispoziţie, în orice situaţie, te determină să schimbi rapid arma cu cea din braţele unui adversar răpus, şi nimeni nu ar greşi să creadă asta.

Păcat că mecanica de joc, foarte reuşită, nu este secondată şi de o poveste imersivă, care să te motiveze să parcurgi campania cu sufletul la gură, mereu dornic să descoperi ceva nou. În Homefront noutăţile sunt rare, iar când apar, dispar destul de repede şi nu te poţi bucura de ele. Cred că puteam termina campania mai repede...

Luată la mână, campania din Homefront seamănă cu campaniile din cele mai recente titluri din seria Call of Duty, mai ales ca durată de joc, şi aproape deloc cu cea din Half-Life 2, din care susţin producătorii că s-au inspirat foarte mult. Rezultatul este surprinzător de dezamăgitor, având în vedere că multiplayer-ul este cu totul altă mâncare de peşte.



Uşor, băiatu', că-ţi spargi casca!

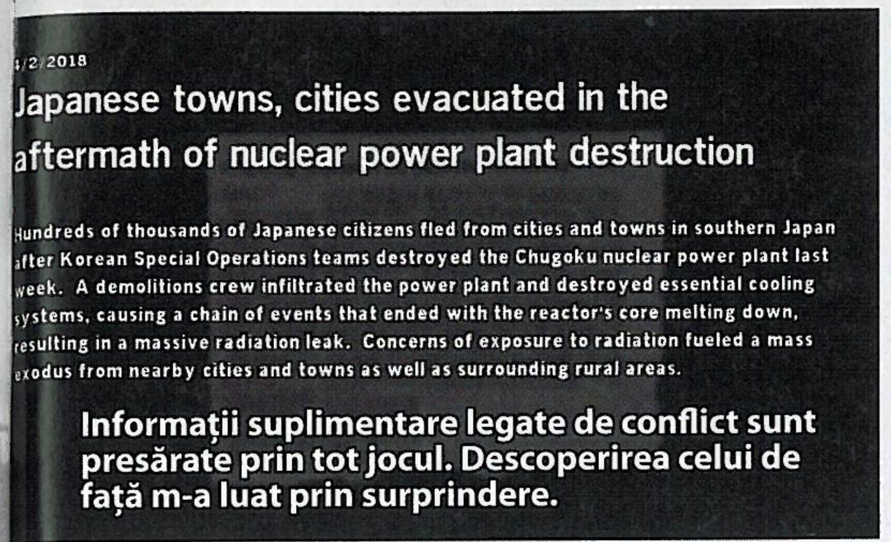


Lovitură de cuţit. Modern Warfare style.


Nu te pui cu ţăranul american. Un invadator bun este unul mort.



Ia-o înainte, că-ţi ţin eu spatele...



Informaţii suplimentare legate de conflict sunt presărate prin tot jocul. Descoperirea celui de faţă m-a luat prin surprindere.



Misiune de escortă. În traducere liberă: distracţie la înălţime.

Modern Warfare + Bad Company = LOVE

Într-adevăr, Homefront străluceşte în multiplayer, chiar dacă modurile de joc sunt, cel puţin deocamdată, doar două - Team Deathmatch şi Ground Control. Fiecare are, în schimb, variaţiunile lui.

Facţiunile combatante sunt două - armata americană (US Army) şi armata nord coreeană (KPA), iar hărţile sunt mari şi variate ca formă de relief, permiţând aplicarea unor strategii dintre cele mai diverse. Meniul de opţiuni din care ne putem alege arsenalul este similar celui din Battlefield: Bad Company 2, dar mai simplu, iar armele mai avansate pot fi deblocate în timp, pe măsură ce adunăm puncte de experienţă şi îndeplinim diverse obiective. Mai multă experienţă înseamnă mai multe abilităţi şi perk-uri, care îţi dau apoi posibilitatea să te materializezi pe front la volanul unui jeep, cu un transportor blindat sau tanc, ba chiar şi cu un mic elicopter de asalt telecomandat. Pentru a le putea folosi, însă, trebuie să acumulezi un anumit număr de aşa-zise Puncte de Luptă (Battle Points) pe parcursul sesiunii de joc. Cu cât vei avea mai multe puncte (mai ales lichidând în neştire), cu atât mai multe jucării vei putea cumpăra, inclusiv veste antiglonţ, drone pentru a localiza exact diverse ţinte adverse, radare la purtător şi lansatoare de rachete. Totuşi, bucuria utilizării lor poate fi de scurtă durată, deoarece punctele se pot epuiza destul de repede, până când nu mai ai deloc.



În multiplayer, Homefront îşi arată colţii

Sistemul bazat pe puncte funcţionează excelent şi echilibrează eforturile celor două facţiuni adverse întrun mod cât se poate de natural. În plus, punctele de spawn sunt bine alese şi ţi se dă posibilitatea să te materializezi chiar şi într-un vehicul aliat sau în preajma unui coechipier. Singurele neajunsuri sunt lag-ul, care sper să dispară cât mai repede, şi numărul neaşteptat de mic de servere, ce riscă să rămână neschimbat dacă potenţialii cumpărători se aşteaptă şi la o campanie pe măsura componentei online.

Genial şi nu prea

Luat strict ca joc multiplayer, Homefront este excelent, în ciuda modurilor puţine de joc. Păcat că producătorii s-au concentrat mai mult asupra componentei online şi au lăsat campania solo de izbelişte, care putea mai bine să lipsească, iar preţul de achiziţie ar fi fost mai atrăgător. În Homefront, multiplayer-ul este tot ce contează.

■ KiMO

VERDICT LEVEL

\+
- multiplayer excelent
- controlul vehiculelor

−
- campanie extrem de scurtă, plină de probleme
- AI prost implementat

PE SCURT:
Homefront vine cu o campanie solo dezamăgitoare, în dezacord cu o componentă multiplayer excelentă, ce întrece orice aşteptări. Merită, cu condiţia să vi-l doriţi doar pentru a-l juca online. În caz contrar, vă recomand să pândiţi o ieftinire.

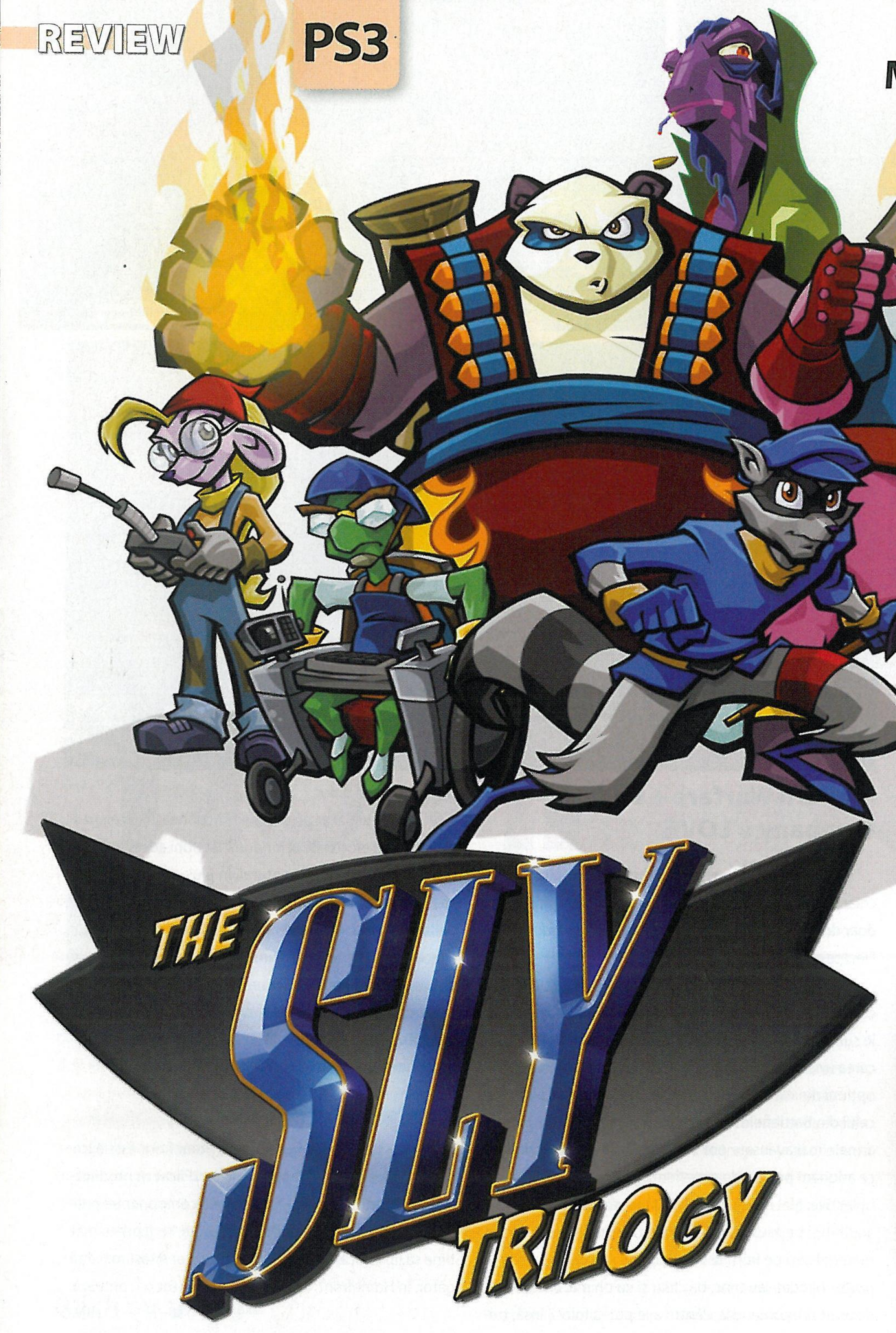
7

Gen FPS **Producător** Kaos Studios / Digital Extremes **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games / store.steampowered.com **ON-LINE** homefront-game.com

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** Nvidia GeForce 7900GS / ATI Radeon 1900XT

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Bad Company 2 le are pe toate - o campanie solo antrenantă, plină de personaje memorabile, şi-o componentă multiplayer consistentă, mai ales după apariţia addon-ului Vietnam.

Maestru' raton în trei jocuri beton





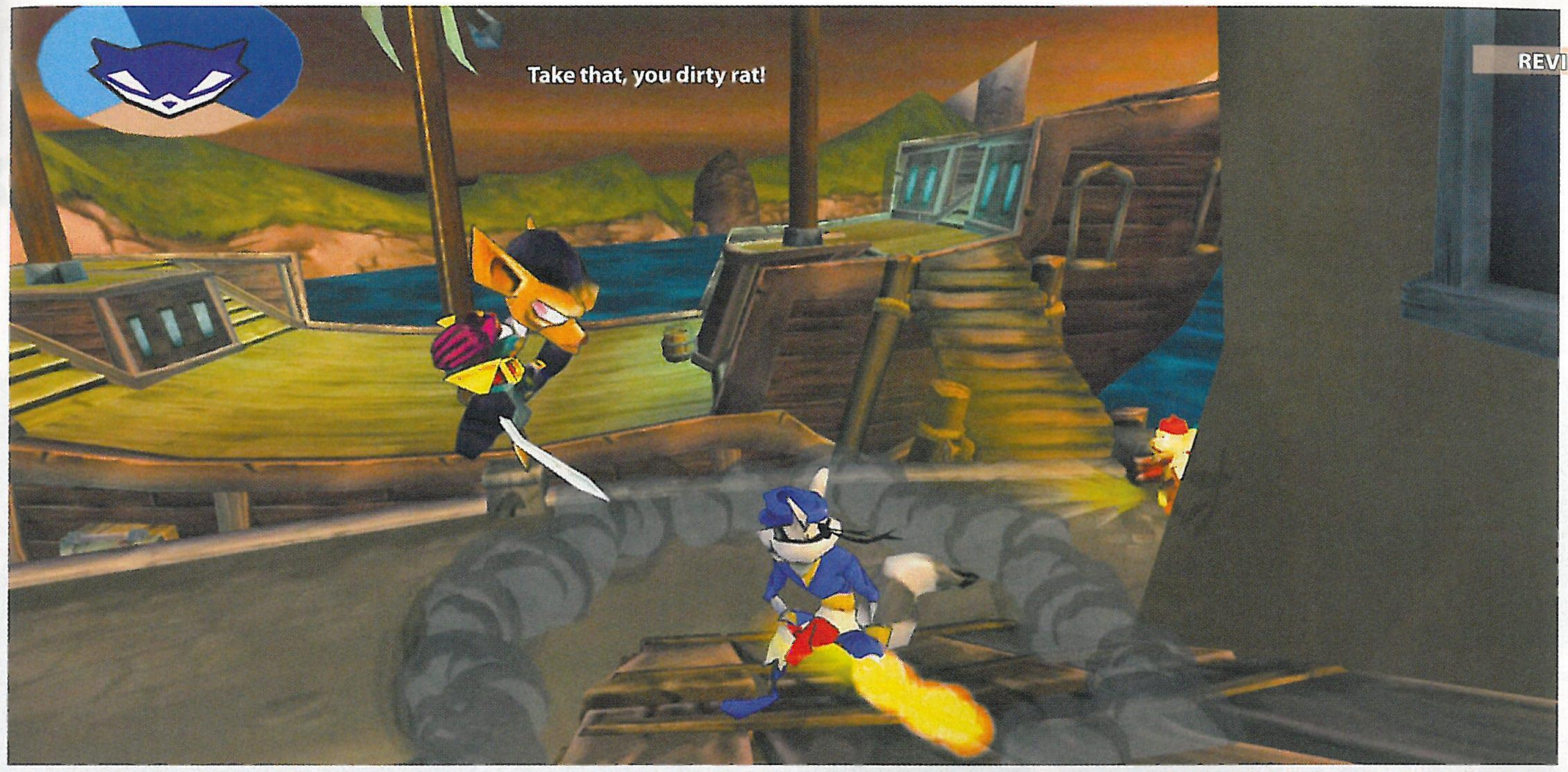
A fi sau a nu fi... compatibil cu jocurile generației anterioare de console. Aceasta este întrebarea pe care cei de la Sony și-au pus-o în cursul existenței actualului PlayStation 3. Până la urmă, s-a ajuns la concluzia că lumea nu prea e interesată de o consolă care costă 600 de euro, în ciuda suportului oferit pentru jocurile de PS2. Astfel, acum câțiva ani, grăsuțul PS3 a fost „castrat", fiind eliminată compatibilitatea cu titlurile PlayStation 2, factor ce a reușit să aducă prețul consolei într-o zonă accesibilă chiar și pentru cei care nu câștigaseră la loterie.

Pe lângă acest impact imediat, mișcarea celor de la Sony a avut și alte substraturi, pe care ajungem să le înțelegem abia astăzi. Unul dintre cele mai importante, dacă nu cel mai important, este interesul pe care o anumită categorie a publicului consumator încă îl arată față de unele jocuri mai vechi, de cult, la fel de apreciate acum ca și în perioada în care au fost lansate inițial. Realizând potențialul acestora, compania japoneză a hotărât să scoată de la naftalină titluri cu greutate din epoca PlayStation 2, serii care au scris istorie (precum God of War), și să le porteze pe PS3, adăugându-le mici îmbunătățiri ici și colo (remasterizare HD, bonusuri, trofee etc.). Colecția The Sly Trilogy se înscrie cu brio în acest curent, oferind nu mai puțin de trei jocuri clasice pe un singur disc Blu-ray.

Meet Sly Raccoon

Deși nu la fel de cunoscute precum alte titluri de acest gen (hmm... Mario anyone?), aventurile ratonului hoțoman Sly Cooper au, fără urmă de îndoială, un șarm aparte, datorat unei combinații ingenioase de gameplay de tip platform (foarte accesibil în teorie), grafică cu aspect de bandă desenată și, nu în ultimul rând, poveste simpatică, numai bună pentru a fi transformată într-un desen animat.

Sly face parte din familia Cooper, clan de ratoni cu mare experiență în ale furtișagului. Sly nu este însă un hoț obișnuit, acesta axându-se pe sustragerea de bunuri de la personajele negative, care oricum intraseră în posesia acestora prin mijloace nu tocmai legale. Un soi de Robin Hood modern, care fură de la bogați, însă păstrează totul pentru sine. Când era mic, Sly a fost nevoit să asiste la uciderea familiei sale de către un grup de nelegiuiți. Aceștia l-au lăsat pe micuțul raton și fără cea mai de preț comoară a clanului său: The Thievius Raccoonus, un compendium de învățături legate de arta furtului, alcătuit din scrierile tuturor predecesorilor eroului. Astfel, tânărul Cooper este nevoit să-și petreacă copilăria într-un orfelinat, unde-și cunoaște cei mai buni prieteni - țestoasa Bentley (un geniu informatic, „creierul" din spatele operațiunilor ratonului) și hipopotamul Murray (un grăsun simpatic care joacă rolul de șofer „forțos" al grupului). Împreună cu aceștia, Sly jură să recupereze Thievius Raccoonus și să-și răzbune familia, acesta fiind chiar obiectivul primului joc din serie.


Take that, you dirty rat!




One foxy lady

Master thief

Lăsând la o parte firul epic, trecând prin toate cele trei jocuri Sly Cooper, se pot observa îmbunătățiri serioase de gameplay. Acest gen de colecție le permite celor interesați să perceapă mult mai bine modul în care jocurile pot evolua pe parcursul unei serii. Astfel, deși modalitatea în care este controlat Sly rămâne constantă, felul în care sunt gândite și structurate jocurile variază de la un titlu la altul.

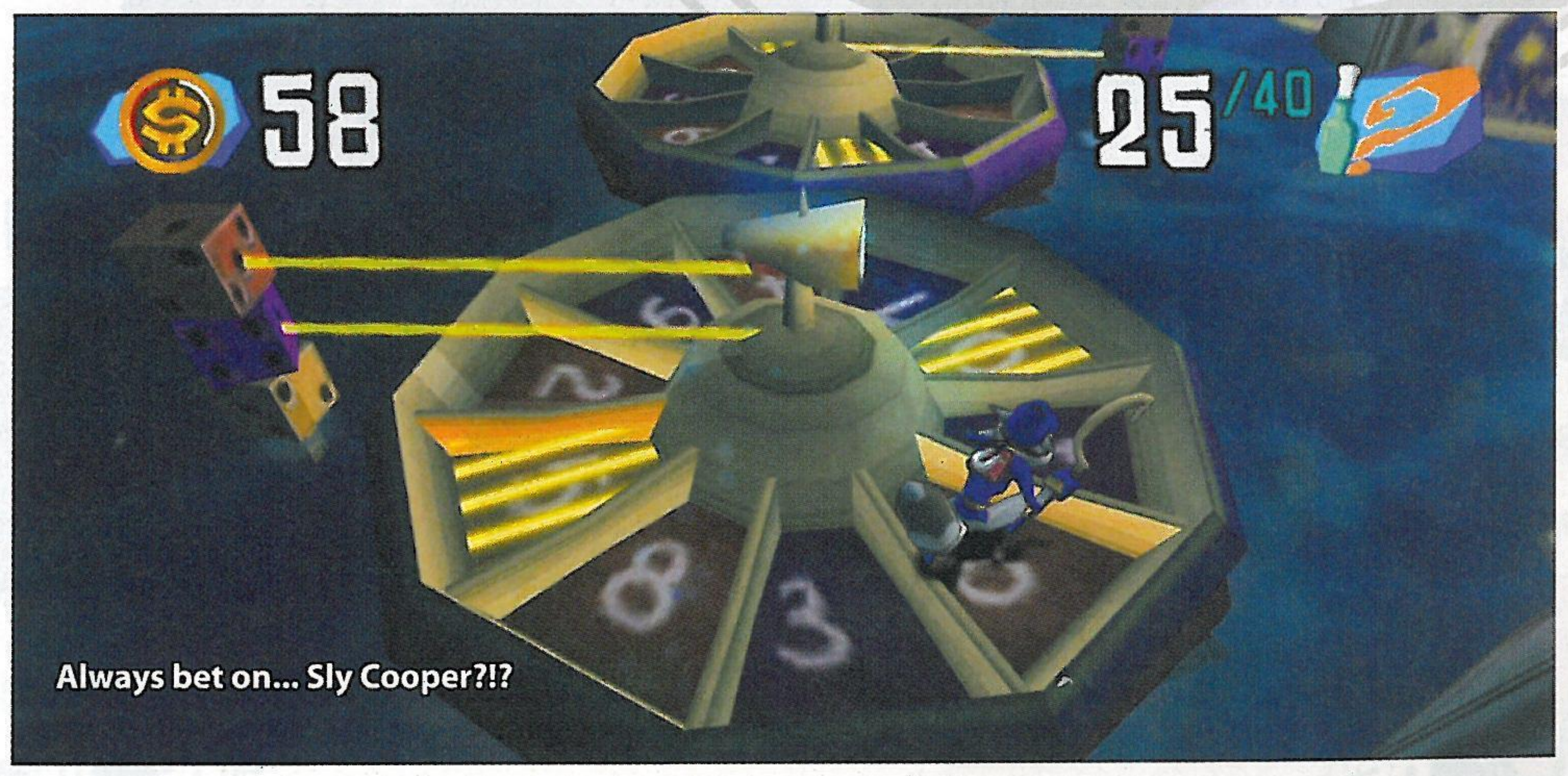
Spre exemplu, primul Sly Raccoon folosește episoade împărțite în mai multe niveluri, accesul către acestea realizându-se prin intermediul unui HUB specific fiecărui capitol în parte. În fiecare astfel de nivel se găsește o cheie, iar Sly este nevoit să culeagă toate aceste chei pentru a accesa stagiul final, în care se găsește bossul specific episodului. În Sly 2: Band of Thieves și Sly 3: Honor Among Thieves, lucrurile se schimbă un pic, deoarece au dispărut din ecuație cheile, HUB-urile au devenit mult mai mari, în genul orașelor din jocurile open-world. Acestea, în schimb, sunt împânate cu diferite obiective și misiuni, pe care ratonul-hoț le poate accesa în stilul Assassin's Creed sau inFamous (de la același producător - Sucker Punch).

De asemenea, primul joc din serie folosește un sistem învechit de vieți, jucătorul fiind nevoit să apeleze la reîncărcarea ultimului nivel accesat în momentul în care le pierde pe toate acestea. Dificultatea este amplificată și de faptul că fiecare lovitură încasată rezultă în moartea personajului principal, lucru care poate duce, în primă fază, la momente de frustrare. Totuși, la o privire mai atentă, aproape tot timpul există drumuri alternative sau rutine ușor memorabile pe care inamicii le respectă cu strictețe, lucruri menite să ușureze considerabil munca jucătorului. Începând din al doilea joc al seriei, producătorii au corectat însă acest neajuns, Sly beneficiind acum de o bară de viață clasică, mult mai permisivă în ceea ce privește abordarea directă a inamicilor. De asemenea, monedele ce serveau la câștigarea de potcoave (fiecare potcoavă îi permite eroului să încaseze încă o lovitură înainte să moară) și vieți suplimentare în prima aventură a lui Sly au fost transformate în Sly 2 și 3 în principala metodă prin care ratonul își poate achiziționa abilități suplimentare.

Pe lângă nivelurile clasice de platforming, pe parcursul celor trei jocuri incluse în această colecție sunt presărate și o serie de mini-jocuri, cum ar fi cursele cu mașinuțe, vânătorile de găini isterice, sesiunile de dans și multe altele. Nu în ultimul rând, începând cu al doilea joc al seriei, atât Murray, cât și Bentley devin personaje jucabile (în Sly 1, acestea sunt controlabile doar în timpul joculețelor amintite mai devreme).

Move my HD in 3D

După cum era de așteptat, grafica celor trei jocuri a fost un pic periată și adaptată pentru display-urile HD widescreen. Totuși, nu a fost nevoie de mari upgrade-uri la acest capitol, lucru datorat în principal abordării car-



Always bet on... Sly Cooper?!?

toony, cu personaje cell shaded, plasate într-o lume oarecum disproporţionată. Stilul artistic din aceste jocuri m-a dus cu gândul la ceea ce vedeam acum aproape două decenii în Day of The Tentacle.

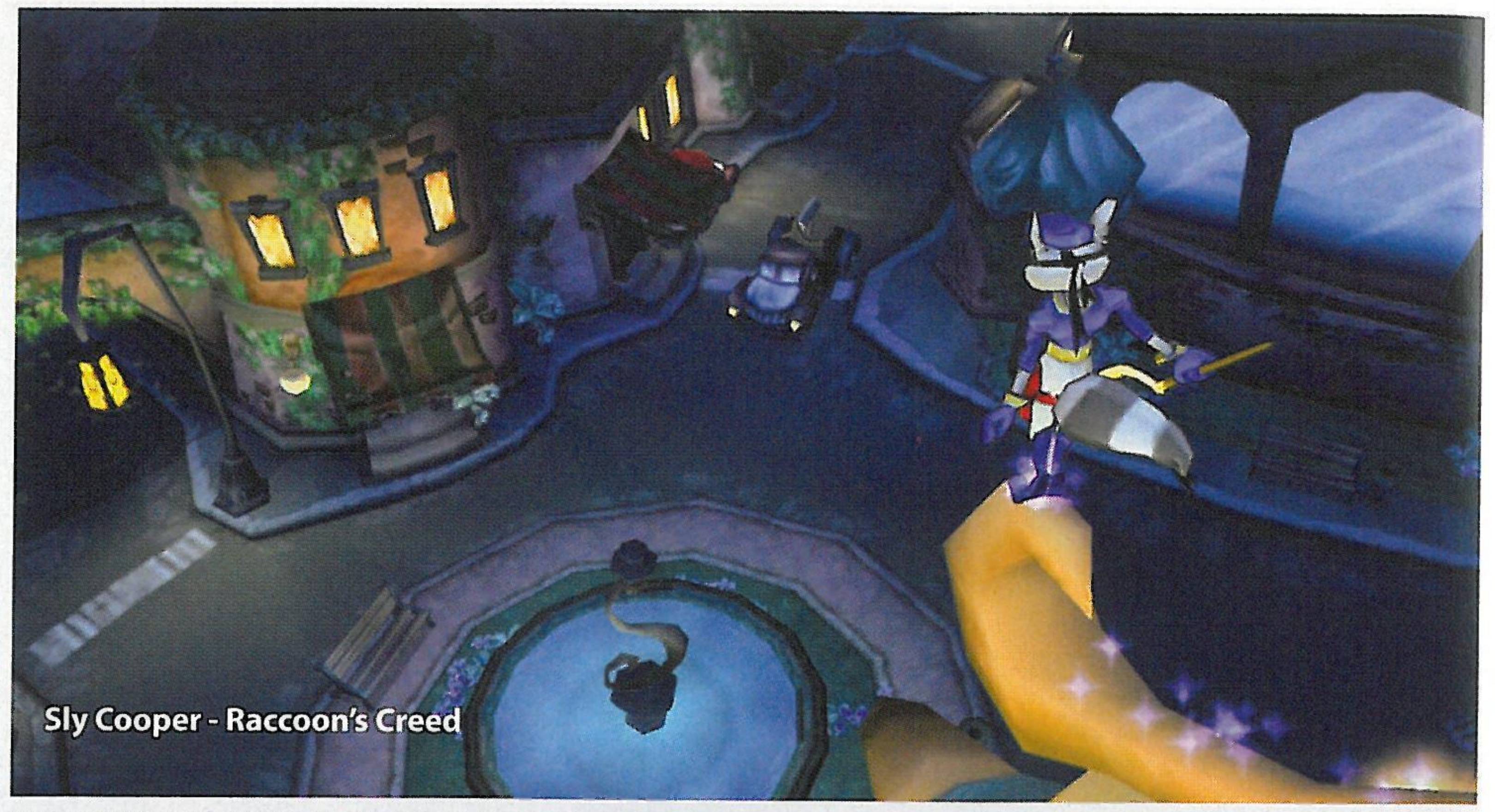
După cum aţi putut afla deja din specialul 3D@home, The Sly Trilogy oferă şi suport pentru afişarea 3D stereoscopică, implementarea nefiind însă cea mai fericită. Framerate-ul rămâne solid în orice împrejurare, iar efectul 3D se face simţit mai ales când acţiunea este urmărită prin intermediul binoclului din dotarea lui Sly. Spaţializarea alterează însă aspectul de desen animat caracteristic acestor jocuri şi scoate în evidenţă modelele 3D depăşite după standardele actuale.

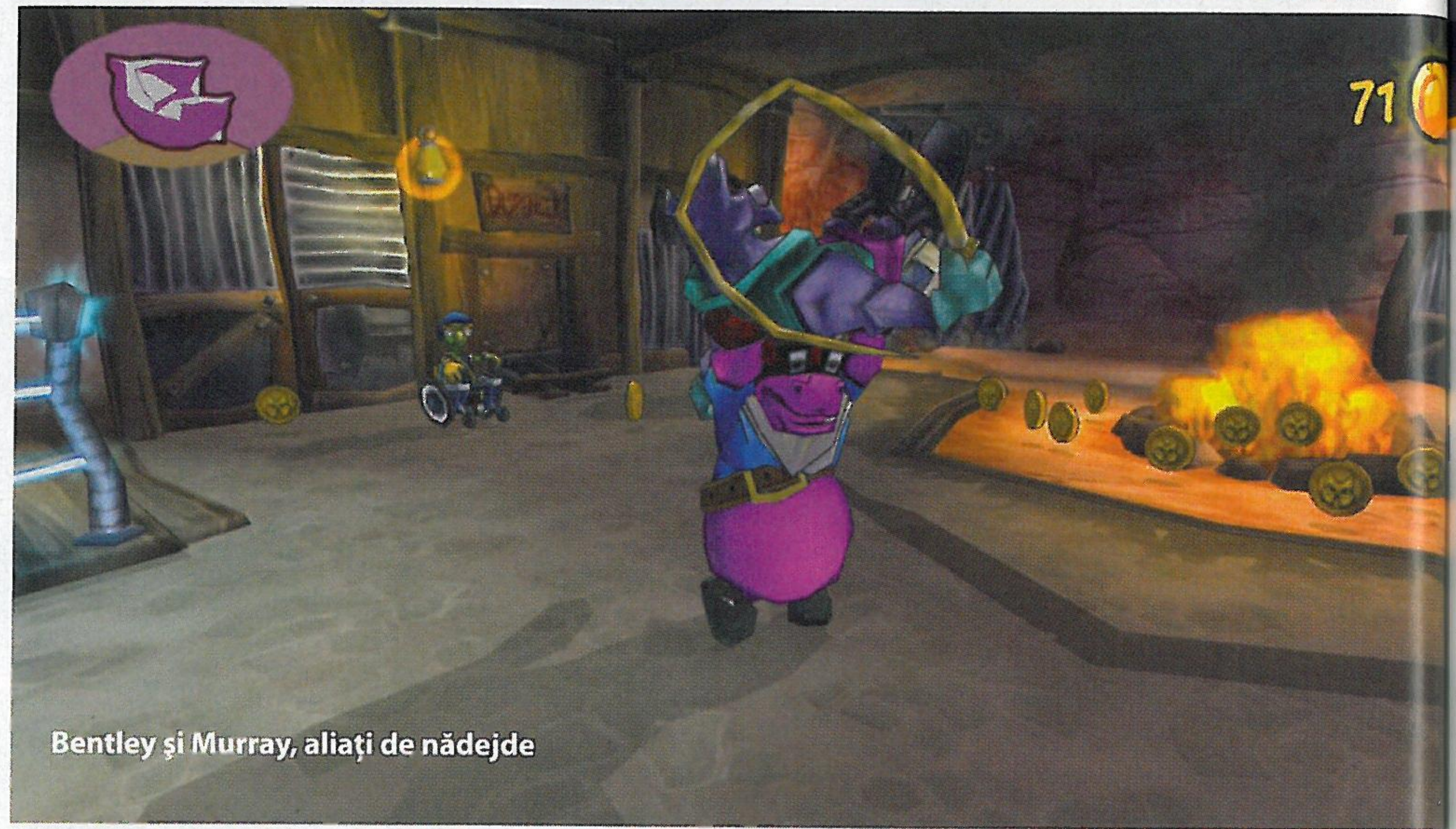
Tot ca un bonus oferit cumpărătorilor acestei colecţii, producătorii au inclus şi o serie de jocuri separate de seria iniţială, abordabile prin intermediul motion controller-ului PlayStation Move. Acestea trebuie privite însă doar ca o componentă extra, calitatea sau complexitatea acestor mini-jocuri lăsând de dorit.

Achievement Unlocked: Trophy Whore

Probabil că majoritatea cititorilor sunt la curent cu ceea ce înseamnă achievement-urile (sau trofeele, conform sistemului utilizat de PlayStation Network) în jocurile de azi. În foarte multe cazuri, acestea sunt folosite drept metodă artificială de a prelungi viaţa unui joc şi forţează gamerul să îndeplinească tot felul de obiective ridico-stupide pentru a câştiga aceste distincţii. Din fericire, implementarea trofeelor din Sly Trilogy este complet diferită.

Acestea sunt asociate unor acţiuni relativ normale în contextul celor trei jocuri, cel care mânuieşte controller-ul fiind mai mereu impulsionat să exploreze mediul de joc cât mai atent, pentru a nu rata vreun secret ascuns. Astfel, din dorinţa de a experimenta absolut tot ceea ce au de oferit aceste titluri (şi, implicit, de a le debloca toate trofeele), durata de joc are serios de câştigat. Spre exemplu, salvarea de la sfârşitul primului Sly Raccoon, completat 100% cu trofeu platinum, indică aproape 12 ore de joc efectiv. Multiplicaţi asta de trei ori şi vă puteţi face singuri o idee despre cât conţinut efectiv a fost îngrămădit pe acest disc.


Sly Cooper - Raccoon's Creed



Bentley şi Murray, aliaţi de nădejde

Nu în ultimul rând, şi raportul calitate-preţ este unul de invidiat, această trilogie putând fi găsită în comerţ la un preţ şi de până la două ori mai mic decât ceea ce se cere în mod normal, la noi în ţară, pentru un joc de consolă.

Aşadar, nu văd niciun motiv întemeiat să nu luaţi o pauză de la obişnuitele jocuri de război care apar ca ciupercile după ploaie în zilele noastre şi să aruncaţi o privire şi asupra acestor simpatice platformere 3D. Nu de altceva, dar, odată începute, s-ar putea să nu le mai lăsaţi din mână.

Cosmin Aioniţă



VERDICT LEVEL

+
- trei jocuri de calitate pe un singur disc
- Sly a „îmbătrânit" cu stil
- raport calitate-preţ imbatabil

−
- poate fi un pic prea dificil în anumite momente

PE SCURT:
O colecţie de jocuri clasice, bune, revizuite grafic şi oferite la un preţ atractiv.

9.2

Gen Platformer **Producător** Sucker Punch/Sanzaru Games **Distribuitor** SCEE **Ofertant** Partenerii SCEE în România **ON-LINE** uk.playstation.com/slytrilogy

ALTERNATIVA SERIA RATCHET & CLANK PENTRU PS3
Cel puţin la fel de amuzante şi jucabile, titlurile Ratchet & Clank pentru PS3 oferă tot ceea ce poţi cere de la un platformer de calitate: grafică şi control bune, poveste amuzantă şi personaje foarte simpatice. Spre deosebire însă de trilogia de faţă, aceste jocuri trebuie achiziţionate separat.



RAILWORKS 2 TRAIN SIMULATOR

Unde pasiunea nu ocoleşte compromisul în crearea unui simulator

Sunt un mare fan al oricărui tip de simulator, exceptând Sims, pe care nu l-am încercat, cel puţin nu încă. De la managere sportive, simulatoarele economice şi city-builere, până la cele de zbor, navale şi feroviare. Nu chiar în egală măsură, pentru că am preferinţe care variază în funcţie de sezon. Uneori prefer simulatoarele de zbor, alteori pe cele navale, iar în perioadele în care timpul nu e aşa preţios, mă întorc la cele care implică mult micromanagement economic şi distribuţie inteligentă a resurselor. Sunt totuşi un simulator-junkie.

Văd că pe forum lumea e oarecum amuzată de înclinaţiile mele. Citez: „Iar l-aţi lăsat pe Locke să se joace cu trenurile?”. Sincer, sunt mândru de statutul sugerat de comentariul acesta, pentru că, în final, oricare dintre noi îşi caută un loc bine stabilit ca gamer, în rândul multiplelor genuri de jocuri care există. Trenurile au pentru mine un statut special, de la tycoon-urile acelea vechi încoace. Adică până şi în Minecraft (pe care mi-e greu să evit a-l aminti pentru că a devenit jocul meu preferat al tuturor timpurilor, fără îndoială) mă ocup în special cu transporturile cu mocăniţele de la un oraşsat la altul, pe serverul nostru de multiplayer. Obiceiurile vechi nu se schimbă.

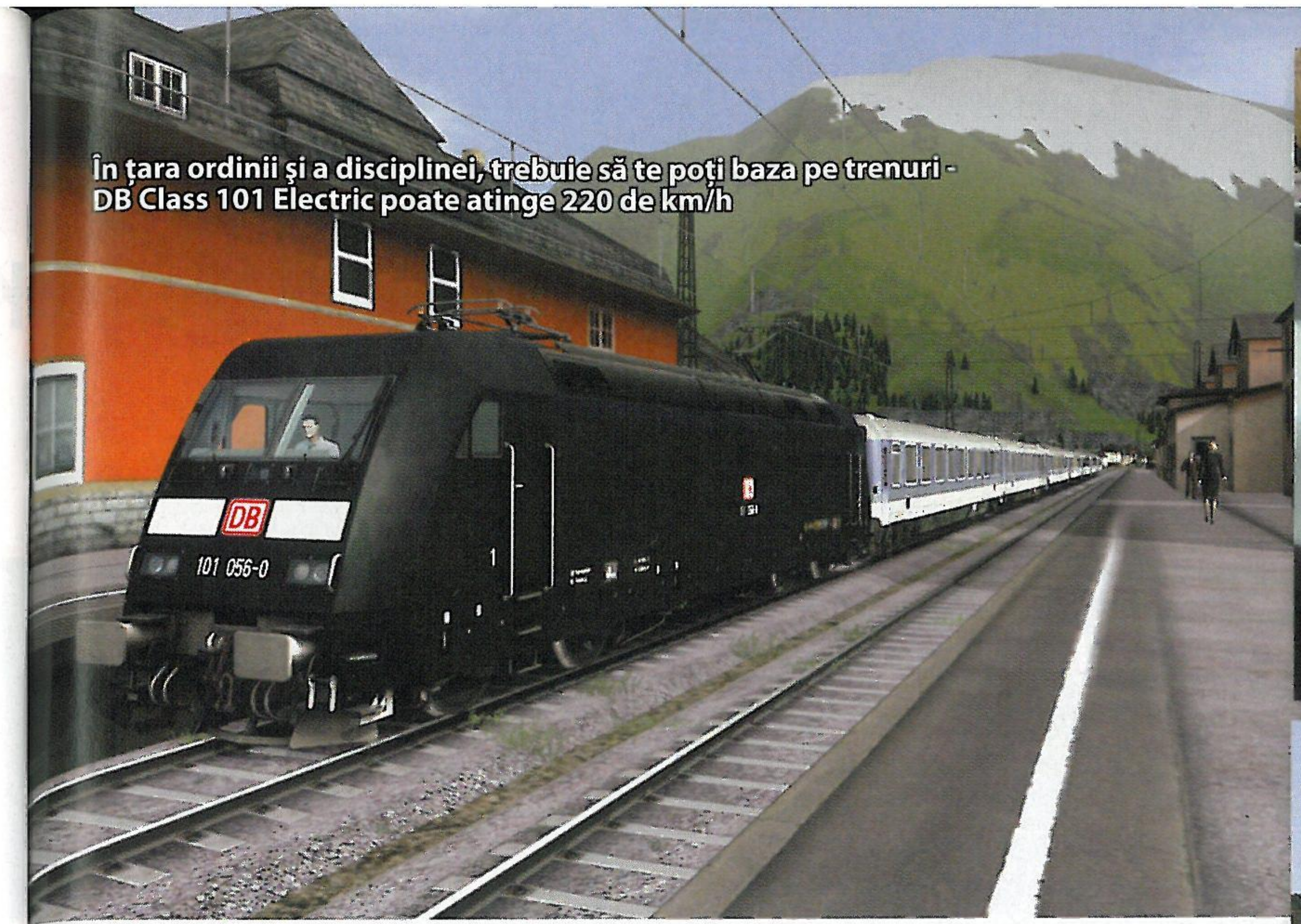
DLC

Nu am fost cel mai mare fan al lui Railworks, pentru că mi se părea că e oarecum prea simplificat, dar lucrurile au evoluat în Railworks 2. Ştiu că a trecut multă vreme de la lansarea lui, dar asta nu îl face mai puţin actual. În plus, volumul de muncă din spatele lui este serios şi realizat de o echipă iniţial redusă de oameni, Railworks.com, o companie mică şi independentă din Anglia. Special la Railworks 2 este faptul că le-a oferit posibilitatea celor interesaţi să creeze DLC-uri, aşadar conţinut downloadabil plătit, făcut de terţi. Adică, dacă eu sunt pasionat şi priceput şi vreau să fac ruta Braşov - Întorsura Buzăului cu locomotivele şi vagoanele specifice, cu cel mai lung tunel din Europa de Est, cu viaductul construit de fascişti şi Poiana Florilor (sufăr un pic de dor de casă) etc., o pot face contra cost. Îi contactez, primesc acces la API, folosesc editorul care deja e gratuit şi îmi voi vinde conţinutul prin ei. Pe lângă faptul că-mi creez un portofoliu, mai fac şi nişte bani.

În urma acestui lucru, Railworks 2 a ajuns să aibă în jur de 60 de DLC-uri doar pe Steam (plus alte sute prin alte locuri), unele gratuite, altele pe bani, care totalizează circa 750 de euro, cu jocul inclus. Da, pare o sumă imensă, însă DLC-urile variază ca preţuri şi oferă de obicei un conţinut serios pentru banii pe care îi plăteşti. Acesta poate include scenarii, cariera cu multiple scenarii, multe modele de locomotive şi vagoane, rute din diferite ţări etc. În opinia mea de jucător, dacă aş avea posibilitatea, probabil mi-aş lua toate DLC-urile, chiar dacă aş avea nevoie de 5 ani să le joc. Unde mai pui că sprijini în felul acesta o grămadă de producători independenţi. Până una-alta, cumpăr câte unul în funcţie de fondurile disponibile. Nu trebuie să le cumperi toate odată. Merită să ai răbdare dacă eşti pasionat.



Fascinaţia locomotivelor cu aburi - Un BLACK 5 încercând să recupereze cele două minute întârziere



În ţara ordinii şi a disciplinei, trebuie să te poţi baza pe trenuri - DB Class 101 Electric poate atinge 220 de km/h



Panoul de control al unei locomotive electrice nemţeşti



De peste ocean, un EMD F7 impresionează prin forţa pe care o inspiră masivitatea sa

Simulation

Unul dintre lucrurile cele mai grele pentru o echipă hotărâtă să creeze un simulator este să decidă ce merită simulat şi ce nu. Prin definiţie, jocurile nu pot fi simulatoare, pentru că unele dintre regulile care definesc conceptul de simulator sunt radical opuse celor care definesc conceptul de joc. Simularea se dedică imitării cu cât mai mare acurateţe a realităţii în contextul dat. Jocul este o formă de distracţie care se dedică creării de experienţe speciale care menţin doar un nivel al plauzibilului necesar şi cerut în contextul genului. Nu aduc distracţia în discuţie pentru că sunt oameni care se distrează foarte bine în realitate, fără a avea nevoie de jocuri. Aşadar, dacă o simulare este o recreare a realităţii într-un cadru precis, jocul reprezintă crearea unor experienţe deosebite, abstractizate, ancorate în real, dar într-un cadru abstract (şi definiţiile continuă...).

Combinaţia celor două poate fi fatală, pentru că puţini sunt oamenii care preferă imitaţii ale realităţii la schimb cu un joc video. Cei mai mulţi dintre noi preferă un joc cu trenuri care să fie o experienţă, să ne facă să ne distrăm. Foarte puţinii simulatorişti puri (adică nu cei care fac simulări în scop productiv) vor o perfectă imitaţie a realităţii, fie din dorinţa de a-şi satisface o pasiune pentru respectiva activitate (nu cea de gamer), fie din dorinţa aproape automutilantă de a experimenta un lucru inaccesibil în mod normal. Nu oricine poate, de exemplu, să ajungă pe un submarin.

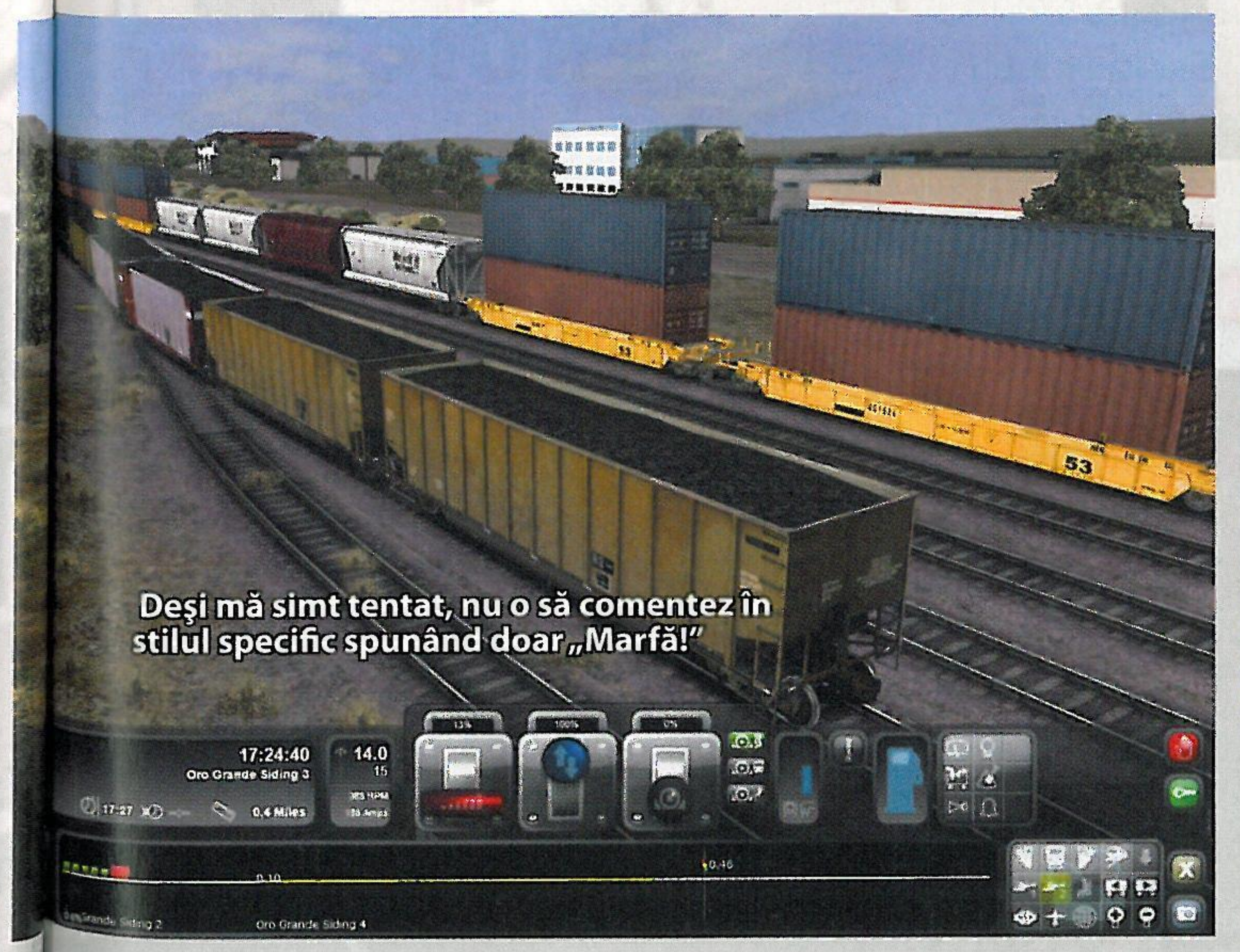
Aşadar, o echipă de design va trebuie să tragă o linie foarte clară între ce parte a realităţii contribuie la formarea unei experienţe plăcute pentru jucător şi ce anume trebuie simulat pentru a atinge limita plauzibilului care, în cazul acestor jocuri, impropriu definite ca „simulatoare”, este destul de aproape de ceea ce noi percepem ca realitate. Acesta e un aspect important, pentru că realitatea este în cele mai multe cazuri diferită radical de percepţia noastră asupra realităţii. Un exemplu este faptul că, atunci când te joci un „simulator” de pescuit, te aştepţi să vezi sub apă ca la Discovery Channel, clar şi bine luminat, până la 40 de metri.

Pro-gameplay!?

Acum că am lămurit nişte aspecte teoretice, putem situa destul de clar Railworks 2 mai aproape de ideea de joc decât de cea de simulator. Primul Railworks a neglijat lucruri importante care ar fi trebuit luate mai mult în seamă. În primul rând, nu era foarte focalizat pe aspectele mai complexe ale gestionării unei locomotive, iar în al doilea rând, jocul arăta destul de ieftin, cu un engine grafic de mâna a doua, în care peisajele nu se ridicau la nivelul aşteptat de gameri (pentru cei mai simulatorişti, nu a contat). Chiar şi aşa, succesul jocului a fost surprinzător, lucru care le-a permis producătorilor să se concentreze pe ajustarea acelor lucruri care nu au fost bine puse la punct în Railworks. Aşa că ne-am ales cu un engine grafic plăcut care, în fine, ne arată peisaje, nu doar texturi şterse, avem o interfaţă mult optimizată, cu două variante chiar, care face jocul mult mai prietenos, dar în acelaşi timp mai complex pentru cei care îşi doresc acest lucru.

Pro-fun!

Datorită faptului că producătorii au ales totuşi să se orienteze mai mult spre ideea de fun decât cea de si-



Deşi mă simt tentat, nu o să comentez în stilul specific spunând doar „Marfă!”



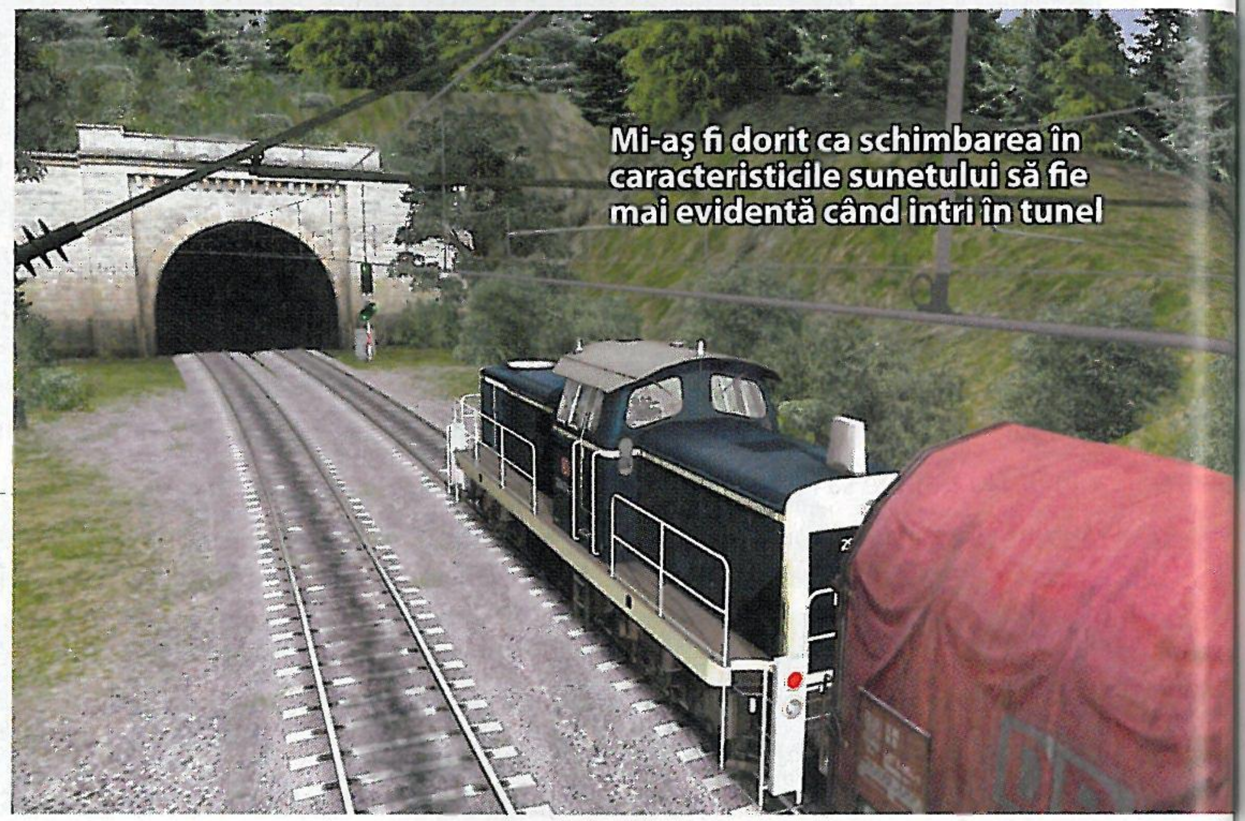
Staţie industrială



mulator, începând chiar cu primul Railworks, publicul interesat a crescut exponențial. Asta nu înseamnă că jocul nu oferă elemente de simulare în plus, ci că le oferă în funcție de gusturi. Pentru cei curioși, jocul are o modalitate de Simple Controls, care este de fapt cea de bază din primul Railworks, ușor de învățat și care permite joaca rapidă și fără complicații. Opțiunea de a schimba macazurile, care se pare că e preferată de toți jucătorii genului, a rămas acolo, însă rar trebuie folosită în mai mult de două situații diferite, în scenarii care sunt clasificate ca Easy. În plus, hărțile arată foarte bine și, în perioadele de așteptare între stații, e chiar plăcut să admiri peisajul. Dacă level designerul a fost și talentat și grijuliu, te poți chiar pierde în melancolie. În plus, e trafic pe străzi, trafic adițional pe calea ferată, pasageri în stații care urcă și coboară din tren etc. Ca să nu mai zic că am jucat jocul și pe un EeePC cu Atom dual-core cu placă video Nvidia ION (Asus 1015 PE) și merge, ceea ce înseamnă că are cerințe foarte scăzute de sistem. Nu știu pe care dintre plăcile video Intel integrate merge, pentru că nu am avut posibilitatea să testez (1015 PE e dual video card, dar Intelul integrat nu merită atenție). Ar trebui să meargă pe cele integrate pentru un PC desktop.

Pentru cei care vor să intre mai adânc în detalii, jocul oferă o interfață avansată din care, cu opțiunile alese active, gen fochist manual pentru locomotivele cu aburi, se poate controla tot. Chiar și așa, datorită faptului că nivelul de dificultate e personalizabil, jocul se menține ușor de jucat și îți oferă experiența pe care o alegi.

În final, modul cel mai avansat este acela în care poți renunța la interfața virtuală și să folosești controalele din cabinele locomotivelor sau shortcut-uri. Poți avea acces la anumite informații ca de exemplu harta rutei, înclinații, cuplare etc. dacă le activezi la nevoie. Acest mod e mai hardcore, dar nu e greu de învățat nici el din moment ce fizica jocului este aceeași pentru toată lumea și nu este influențată de modul în care alegi să o controlezi.



Pro-fesionist!

Jocul este plauzibil. Fizica nu este complet reală, este „pe acolo". Rezultatul acțiunilor tale este de multe ori iertat, deși unele scenarii îți arată că de fapt senzația că ai făcut totul bine e relativă, pentru că jocul ține să-ți ofere feedback pozitiv sau deloc. Ceea ce nu contează, din moment ce vrei să vezi cât mai multe trasee și locomotive. Pasiunea asta e specială. E atât de fain să plimbi un tren și să schimbi macazuri... Mai mult decât atât, lumea gărilor și a trenurilor este o lume a sunetelor. Sirene, pufăituri, hârâitul specific diesel-urilor, sunetul fără variații și ușor metalic al motoarelor locomotivelor electrice, scârțâitul șinelor, vântul în plete etc. Toți am mers cu trenul, toți le recunoaștem. Dacă mai ești și pasionat de călătorie, cu atât mai mult vei fi atras de acest univers separat cumva, cu propriile sale reguli de timp, viteză, spațiu. Iar Railworks 2 imită atmosfera foarte bine. Îmi lipsesc un pic freamătul pasagerilor, vocile studenților distrați care pleacă în vacanță sau anunțurile plecării trenurilor. Probabil în timp vor veni și acestea. Chiar și așa, spre deosebire de predecesorul său, jocul s-a transformat într-o lume virtuală. Iar lumea asta crește cu sutele de addon-uri care sunt disponibile în afara Steam, unele gratuite, altele pe bani. Ca orice univers în plină dezvoltare, el atrage tot mai mulți locuitori. Mulți dintre ei rămân, ceea ce a și făcut din RailSimulator.com una dintre cele mai de succes companii independente de pe piață. Deși majoritatea consideră că succesul a fost determinat de un abil control al resurselor de marketing și un fin simț al afacerilor, eu cred că pasiunea și dedicația, cumulate cu un dram de noroc și dorința de a crea calitate, de a da altă valoare decât doar cea materială produsului, au dus la acest succes - ca să citez un clasic, „Creează un produs care are valoare pentru tine și oamenii vor plăti pentru el".

■ **Locke**



VERDICT LEVEL

+
- gameplay-ul
- level designul
- atmosfera

−
- prezentarea
- tutorialul slab
- timpii lungi de încărcare

PE SCURT:
Atât de puțin timp și atât de multe locomotive de testat.

8.5

Gen Simulator feroviar **Producător** RailSimulator.com **Distribuitor** RailSimulator.com **Ofertant** steam.storepowered.com **ON-LINE** railsimulator.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1,7 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM

ALTERNATIVA SERIA MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
Deși vechi, totuși rămâne jocul cu cea mai dedicată comunitate dintre jocurile de acest gen. Prefer noul în favoarea vechiului, însă nu pot să nu țin cont de faptul că în România entuziaștii se joacă tot MTS - http://www.train-sim.ro

DISTANT WORLDS

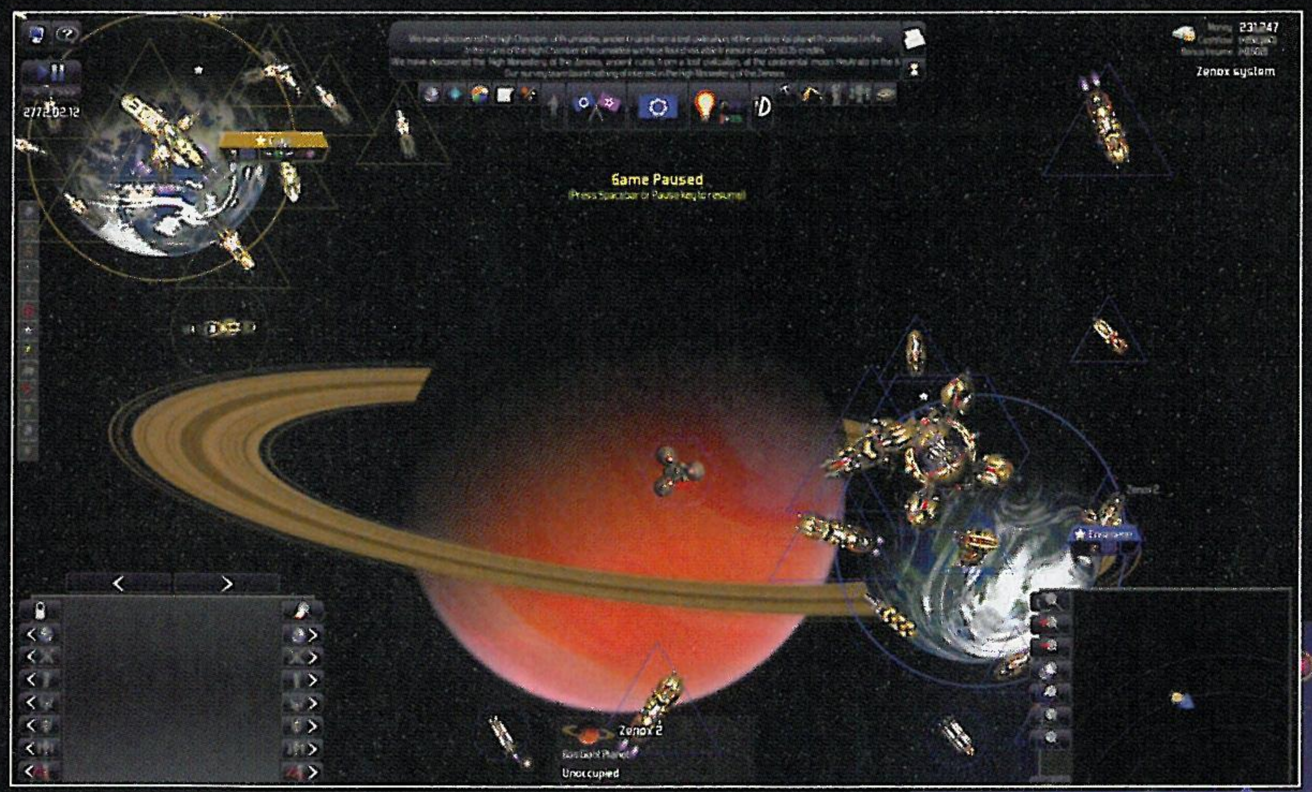
RETURN OF THE SHAKTURI

Câţiva jucători s-au plâns de lipsa complexităţii...

... serios, este o glumă. Nu a zis nimeni aşa ceva, din moment ce nimeni nu a ajuns să-şi dea seama foarte clar cât de complex este de fapt Distant Worlds, exceptând poate designerii săi. Nici asta nu e sigur pentru că, la un moment dat, după ce creezi un sistem complex ale cărui intrări provin din ieşirile altui sistem complex, singurul lucru pe care îl mai faci este să iei eventual ieşirile finale, să le pui pe un grafic şi să vezi cum arată. Dacă ţi se pare că arată bine, atunci or fi bune.

Iar game design...

Aceste automate, care sunt o formă de AI, sunt sisteme complexe care au un set de reguli bazale, similare cu axiomele, ce generează alte reguli mai departe, din care rezultă lucruri uneori surprinzătoare. Input-ul dat de tine intră într-un sistem de calcul complex, iar ceea ce urmează nu mai este controlabil. Poţi spune că sistemul ajunge să aibă o minte a lui. Noi zicem că „acel rezultat" ar trebui să „iasă din design" (adică vremea suportă ploaia, terenul suportă acumularea apei în zonele adânci, aşa că, dacă plouă mult, cu siguranţă vei avea inundaţie, fără ca tu să fi scriptat în joc acest element).



Un astfel de exemplu este sistemul care generează relaţiile diplomatice dintre imperii într-un joc oarecare. Nu se scriptează relaţiile diplomatice, ci doar personalităţile naţiunilor. Parametrii acestor personalităţi trec ulterior printr-un sistem de axiome, care cuprinde o serie de comportamente standard şi ia în calcul o grămadă de variabile dinamice, de genul care e relaţia dintre imperiul X şi Z în momentul respectiv, care este reputaţia în general, care este relaţia ambelor imperii cu celelalte 24 etc.

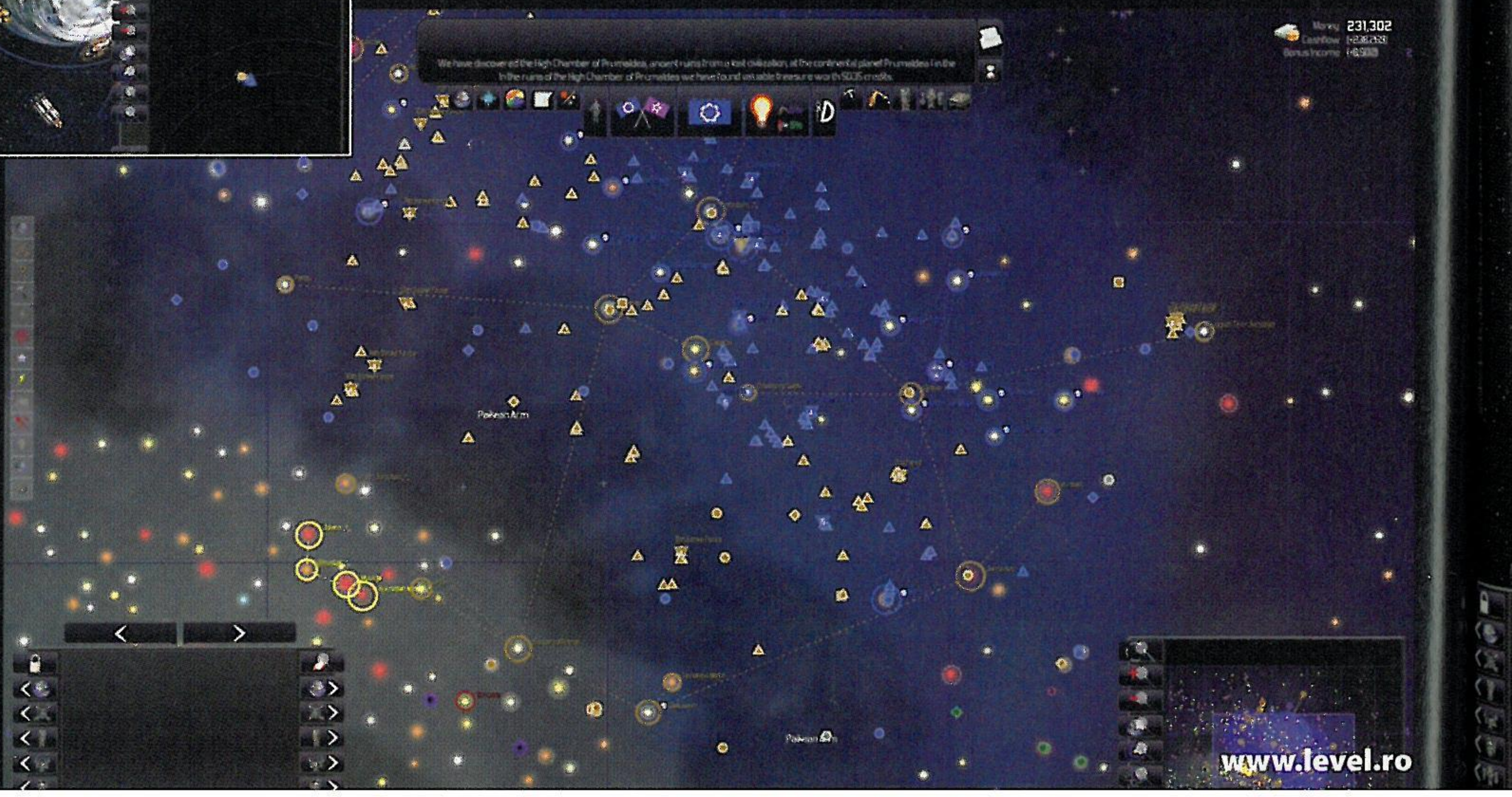
Designerii foarte buni creează deseori mai multe sisteme paralele care interferează, care rulează simultan şi care, în funcţie de anumite condiţii, introduc elemente aleatoare sau prescriptate în gameplay. Spre exemplu, sistemul 1 are ca ieşire la un moment dat necesitatea unui anumit imperiu de a declara război unui alt imperiu. Un sistem paralel, Sistemul 2, care monitorizează evoluţia tuturor imperiilor pe alt plan, detectează că un anumit imperiu a atins un sistem solar periferic, unde se găseşte o relicvă. Această relicvă este un hyper-transmiţător care îi pune în legătură cu un set de avansuri tehnologice ieşite din comun, lucru care peste noapte creează o controversă diplomatică la nivel galactic. Sistemele 1 şi 2 vor interacţiona inevitabil, iar ieşirea nu mai e previzibilă pentru jucător. Nici măcar designerul nu va şti care va fi rezultatul, pentru că numărul variabilelor va fi de ordinul sutelor, chiar miilor. Ceea ce rezultă s-ar putea să fie extraordinar de complex din punct de vedere logic, organic chiar. Nu doar „Imperiul x îşi retrage armatele". Poate că unul dintre imperii va încerca să negocieze un armistiţiu, chiar să ofere ceva în schimb, acum că există un inamic comun. Poate te urăşte atât de mult sau îţi doreşte resursele atât de tare, încât te va implica într-un conflict diplomatic cu o altă naţiune etc. Cine poate şti...

Din nefericire, puţine sunt jocurile unde designerii depun atât de mult efort pentru a crea sisteme cât mai organice. Nu „rentează", financiar vorbind. Din fericire, acele grupuri de oameni care încă fac jocuri din pasiune mai scapă câte un astfel de diamant de joc pe piaţă, ca de exemplu Civilization, Eve Online sau Distant Worlds.

Noua civilizaţie

Din punctul meu de vedere, jocul acesta avea nevoie de încă patru lucruri care să îl facă aproape perfect ca gameplay - un tutorial serios, o interfaţă optimizată, un sistem diplomatic mai deştept şi un storyline cu evenimente parţial scriptate. Se pare că, în mare parte, producătorii au tras cam aceleaşi concluzii din reacţia comunităţii. Aşa că au încercat să rezolve trei dintre aceste probleme în Return of the Shakturi, lăsând tutorialul la o parte. Una dintre ele este interfaţa, care a primit un set de butoane, ce acţionează ca shortcut-uri spre diferite arii ale jocului. Nu e un lucru rău, însă impactul nu e revoluţionar, nu rezolvă problemele într-un mod elegant. Ba mai rău, interfaţa se aglomerează, pentru că toate celelalte elemente au rămas. Partea de cercetare a primit însă o mai bună organizare, deşi sunt atât de multe lucruri acolo că mă pierd în continuare. Cum acest expansion pack a venit cu o grămadă de conţinut nou, de exemplu nave Carriers cu dronele asociate, o cârcă de tehnologii noi, alte tipuri de clădiri care pot fi construite pe planete etc., acele tabele care aveau zeci de opţiuni acum au primit şi mai multe.



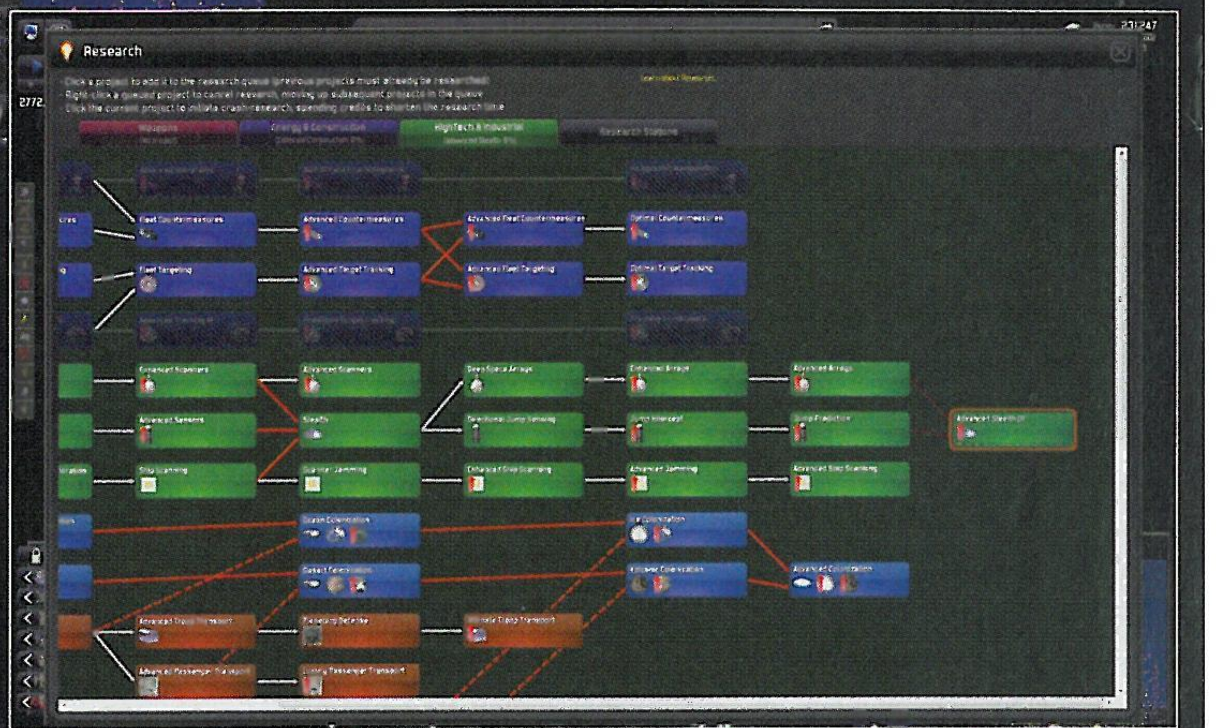


Din punctul de vedere al diplomaţiei, că tot am adus-o mai sus în discuţie, deşi ai mai mult control asupra acţiunilor tale cel puţin, sistemul este un pic prea predictabil. Evident, ajută că acum o nouă civilizaţie, posibil foarte violentă, intră pe tabla de şah, pentru că practic avem de-a face cu un set de evenimente scriptate, dar care vor intra oarecum aleator în gameplay. Acest lucru va crea în sistemul diplomatic o stare incertă, cu potenţialul de a te surprinde, însă sincer, nu mă aştept la nimic foarte complex. Sistemul diplomatic păleşte vizibil în raport cu restul sistemelor jocului.

În ceea ce priveşte storyline-ul, se pare că legendele vorbesc despre o rasă de insectoizi care nu există decât în legende, anunţată prin tot felul de profeţii ale apocalipsei. Pe măsură ce joci, vei începe să pui cap la cap diferite piese ale puzzle-ului, din informaţii adunate de tine sau de alte civilizaţii, din mesaje aleatoare şi sinistre, relicve etc. Ceea ce vei întâlni mai încolo s-ar putea să fie interesant... Adică nu degeaba ai acces acum la Carriers, Mother Ships şi tehnologii foarte avansate şi agresive...







Legat de teorie

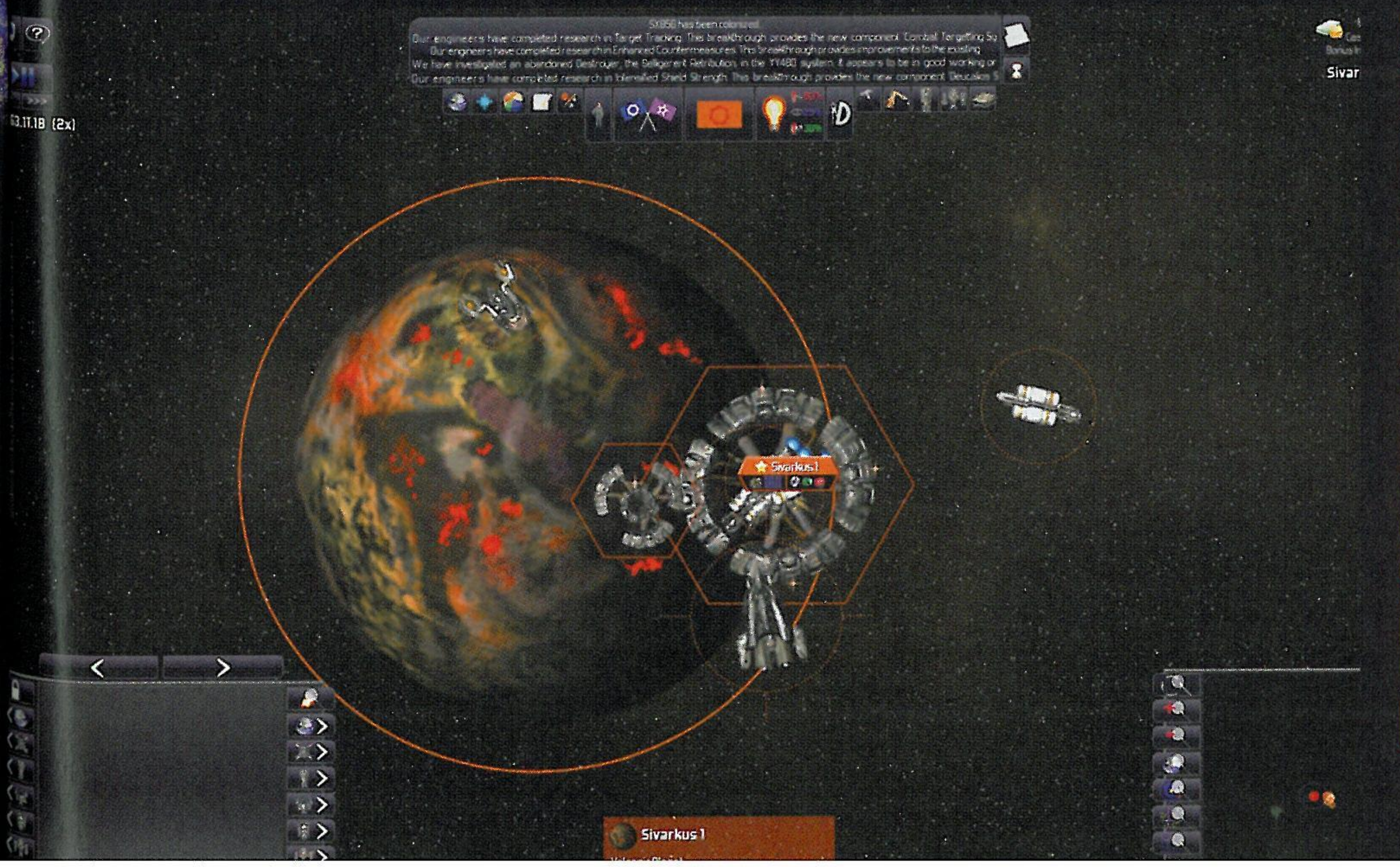
Partea de teorie de design a avut rolul de a vă face să înţelegeţi cât de complex poate ajunge să fie un astfel de joc. Exemplul cu diplomaţia este oarecum impropriu, având în vedere mecanica jocului de faţă. Ar fi trebuit să vorbesc de complexitatea AI-ului în celelalte elemente ale gameplay-ului, care poate controla automat tot ceea ce se întâmplă în acest joc, cu un minim de input decizional din partea ta, a jucătorului. Numărul variabilelor dinamice pe baza cărora sistemul ia decizii trebuie să fie imens. Cineva se plângea într-un review că nu este notebook-friendly. E adevărat, în primul rând din cauză că are cerinţe de rezoluţie, 1024x768 minimum, altfel nu ai unde băga toate elementele de interfaţă. Jocul nu poate fi jucat sub rezoluţia asta, adică pe un EeePC cu rezoluţia ecranului de 1024x600 nu va merge. Având în vedere şi milioanele de calcule pe care le face jocul cu multitudinea de variabile în modurile mai automate, respectiv cu time acceleration de care vei avea nevoie, mă îndoiesc că un procesor de notebook, fie el şi dual-core, poate face faţă. În plus, o parte din grafică nu e accelerată, e calculată pe procesor, ceea ce e un lucru care mi-aş fi dorit să fie altfel. Adică Minecraft totuşi foloseşte openGL, chiar dacă arată ca Doom.

De la tine putere

Cu fiecare nou joc pe care îl începi se generează o nouă galaxie care ţine cont de opţiunile alese de tine. Cum e greu să fii mulţumit, poţi accesa oricând editorul inclus pentru a rearanja sau a adăuga/şterge lucruri noi. Spre exemplu, fiind atacat la un moment dat, am pus nişte „stellar battle debris", care de fapt erau foarte multe nave distruse. Folosind „constructors" am recondiţionat toate navele în această zonă remote şi am creat o flotă zdravănă cu care am curăţat galaxia de păgâni. Da, am trişat, dar e inclus în gameplay. Motiv pentru care îţi dă satisfacţie.

Şi cu Return of the Shakturi, jocul rămâne la fel de obsedant ca înainte. Nu are sens să neg. În plus, văd că vârsta mă face să am tot mai multe pretenţii de la jocuri, vreau să mă solicite cât mai mult, intelectual vorbind. Şi Distant Worlds o face din plin. Important e să ai timpul necesar pentru a te lăsa solicitat.

■ **Locke**



VERDICT LEVEL

\+
- Dinamica
- Complexitatea
- Echilibrul

\-
- Engine-ul diplomatic
- Grafica
- Presiunea pe procesor

PE SCURT:

Un update pentru probabil cel mai reuşit design de acest gen făcut vreodată. În continuare un „must have".

8.8

Gen Strategie spaţială 4X **Producător** Code Force **Distribuitor** Matrix Games **Ofertant** Matrix Games **ON-LINE** matrixgames.com/products

CERINTE MINIME:
Procesor P4 1,5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** orice placă DirectX 9

ALTERNATIVA MASTER OF ORION
Prin intermediul lui GOG (www.gog.com) am avut plăcerea de a mă întoarce la seria Master of Orion. Pot spune că am savurat din nou fiecare aspect al acelui joc pe care l-am apreciat înainte. Vă recomand astfel o întoarcere în trecut.



GEMINI RUE

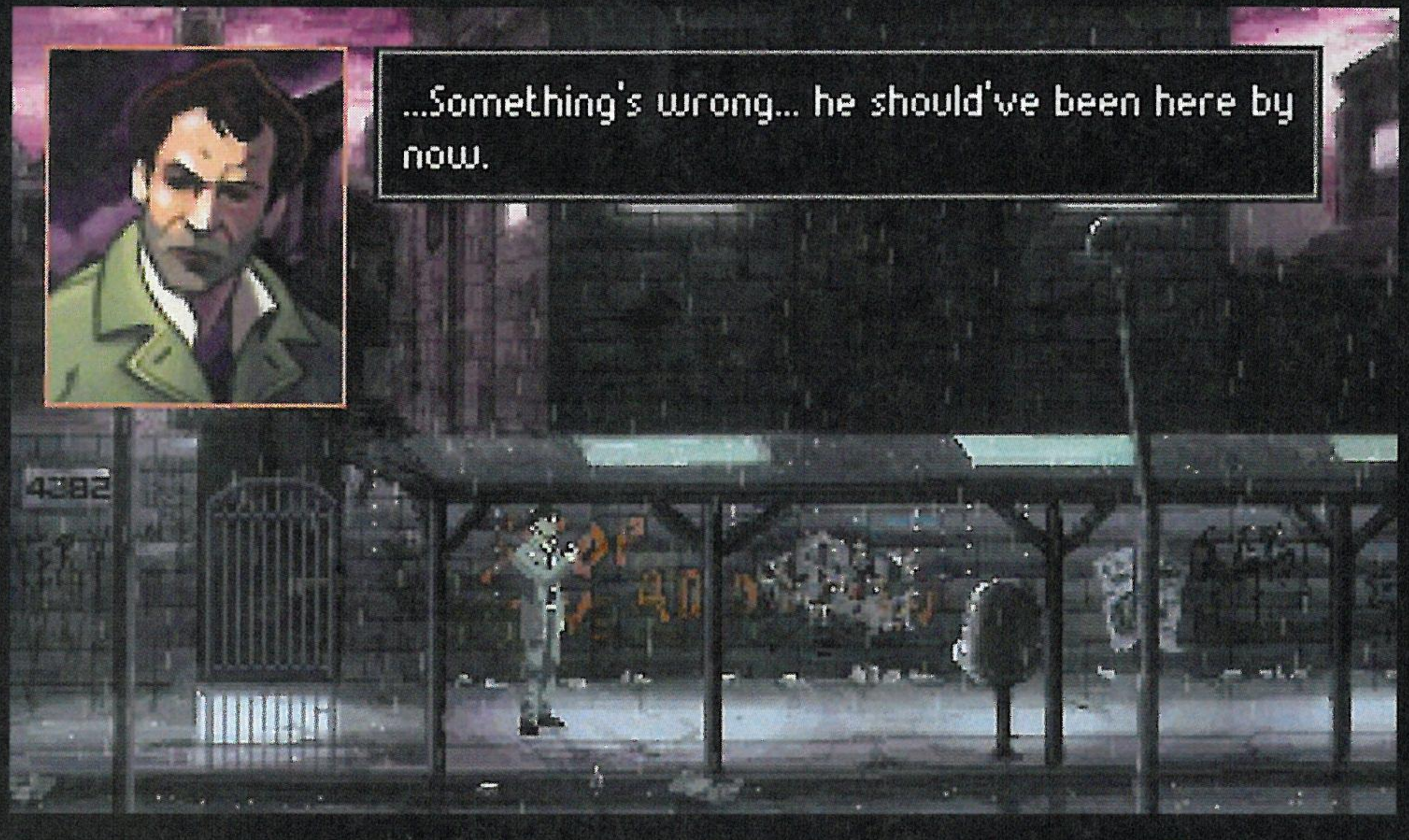
Regrete cyberpunk

Mai ieri citeam pe un forum un ricoşeu interesant produs de ideea că „toți cei care piratează un joc contribuie la pierderile companiei producătoare şi merită aruncați în închisori." „Atunci, reviewer-ii care scriu negativ despre jocuri ar trebui să fie direct spânzurați!" De aici, că tot vorbeam de ricoşeuri – Ricochet, ce joc simplu, pur. La fel ca şi Canabalt. Trebuie să fii un geniu să scoți un joc în care să nu trebuiască să apeşi decât un singur buton şi să-ți iasă atât de bine - gândul mi-a sărit la o mai veche durere a mea. Cum alegi redactorul potrivit pentru tine? De exemplu, pentru mine, pe Gemini Rue scrie Marius Ghinea. - Motiv pentru care am şi întrebat cu oarecare jenă, „scrie careva G.R.?" Surpriză…! Nu! - Domn Ghinea este însă redactorul perfect (raportat la jocurile de acest tip) doar pentru o nişă, care, la fel ca mine, caută un anume elitism, o recenzie care să-i ajute să vadă mai departe decât pot/ştiu. Eu nu-mi vreau jocurile doar distractive sau bune, le vreau extraordinare şi, dacă pot, le şi ajut să ajungă aşa, aştept pach-uri sau upgrade-ul necesar pentru a le juca cu detalii maxime, sunt de acord chiar şi cu mod-ificările aduse de comunitate, dacă îmi pare că îmbunătățesc fără să schimbe spiritul jocului, dacă e ceva de citit, citesc şi aşa mai departe. Sunt convins însă că, pentru alții, alt redactor mai vioi, mai concret sau mai cum vreți voi ar fi mai potrivit.

Cum însă nu poți pune toți redactorii LEVEL să facă review aceluiaşi joc (deşi eu aş încerca o dată, măcar aşa ca experiment şi pentru a arăta cât de mult contează experiența personală, personalitatea, preferințele, cheful etc. în acordarea unei note), sunt de părere că e necesară, pentru a avea o vedere de ansamblu corectă, inserarea unor detalii legate de felul de a fi şi de a juca al redactorului. Ar putea intra aici vârsta, pentru că e clar că un 40 trecut prin sute de jocuri nu va aprecia un titlu la fel cum o face un 18, dificultatea aleasă, interfața (monitor, gamepad, sunet etc.), dacă tipul de joc prezentat face parte din genul preferat şi care consideră că sunt jocurile cele mai bune din această categorie, unde plasează jocul de față, dacă l-a terminat, în câte ore etc.

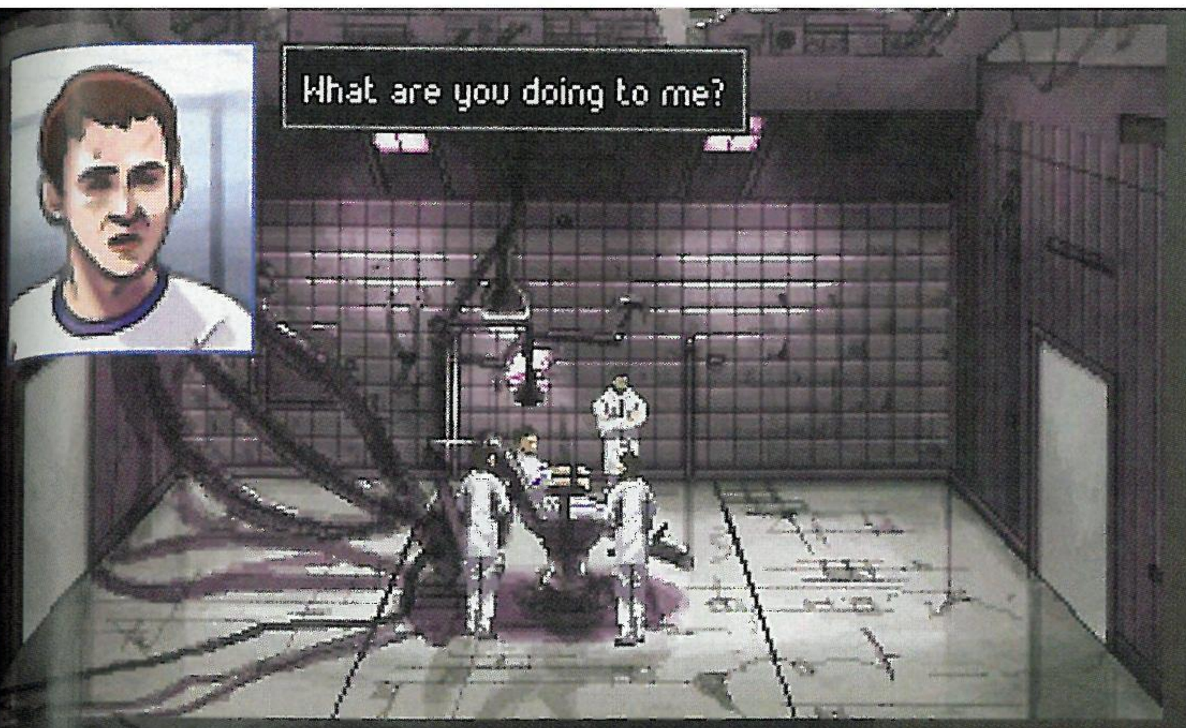
29. 19. 8. Ani. Inchi. Ore.

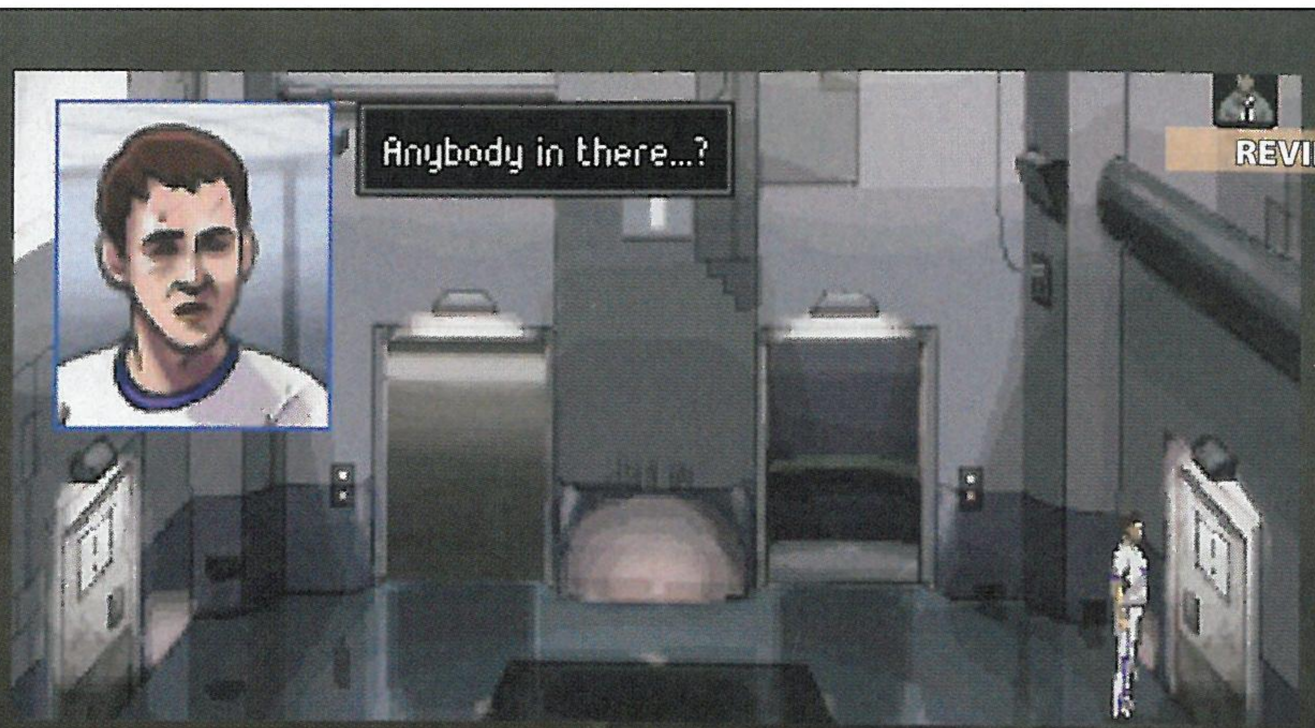
Am oferit jocului toate condițiile (raportate la posibilitățile mele) necesare pentru a mă impresiona. Ecran de 19 care, deşi mic, în acest caz este de preferat, datorită graficii retro alese de producători, căşti bunicele, reprize lungi de joc, relativ neîntrerupte, şi un chef nebun pentru un adventure cu cap, lucru care nu e neapărat un lucru bun pentru joc. Genul este printre preferate mele, iar Gemini se plasează pe acelaşi palier cu Syberia şi The Longest Journey, peste Grim Fandango şi Machinarium (oops, spoiler de notă, nu că nu v-ați fi uitat deja, coțohârlelor). Comparația este însă una abstractă, pentru că titlurile de mai sus nu au în comun decât point and click-ul şi pixel hunting-ul (gameplay-ul), dar dezvoltă simțiri, poveşti şi lumi diferite. Va trebui să fie, din păcate, suficientă (comparația) pentru că nu am mai avut plăcerea de a porni până acum alte adventure-uri cyberpunk. Şi ce cyberpunk de soi! Din acela care te face să te întrebi de ce nu s-au gândit mai mulți până acum să exploateze acest univers.











Azriel Odin

Eşti Azriel Odin, fost asasin, acum polițist cătrănit, aterizat pe planeta Barracus, în căutarea… cuiva. O planetă chiar mai neagră decât tine (minieră), tehnologizată, dar în decădere, unde tot timpul plouă mărunt, dar bine, iar populația ori face parte din mafia locală, Boryokudan, ori se droghează. Atmosfera, ajutată de grafica genial aleasă şi de vocea guturală şi plictisită a eroului, îți apasă sufletul, dar jocul refuză să deprime, să întristeze. Eşti mai repede bucuros de poveste, intrigat şi înfricoşat. Înfricoşat, pentru că vei afla repede că, pe Gemini, un pistol îndreptat spre tine înseamnă moarte. Plastică, brutală şi în totală contradicție cu ce-ai învățat până acum în majoritatea adventure-urilor.

Ideea funcționează atât de bine încât te întrebi cum de nu a mai folosit-o (mai) nimeni până acum. Dintr-o dată eşti mult mai atent la ce spui sau la cum reacționezi într-o situație dată. Poți atinge cu mâna, poți da cu piciorul, poți porni o discuție, observa sau folosi un obiect din inventar. Până şi simplele vorbe aruncate de mârlanii de colț de stradă de fiecare dată când treci pe lângă ei: „Hei! Ai o țigară?", „Hei, tu!", „Ce s-a întâmplat, eşti surd?", „Lasă-l în pace" au darul de a te nelinişti. E singurul adventure în care am salvat mai mereu înainte de a interacționa cu cineva. Şi ce diferență! între un The Longest Journey, în care salvam pentru că se mai buşea jocul din când în când, sau o Syberia, unde salvam numai când mă blocam şi voiam să mă opresc pentru o perioadă şi aici, unde salvam pentru că nu ştiam dacă e bine să deschid gura. Găselnița nu ar fi funcționat dacă răspunsurile şi dialogurile nu ar fi percutat cu adevărat gameplay-ul, dar când am observat că pot afla mult mai repede de ce vreau să ştiu dacă iau pe sus un recepționer din holul unui hotel (l-am mințit că m-a trimis Boryokudan-ul) versus dacă îi spun adevărul, am început să fiu şi mai atent la ce se întâmpla în jurul meu. De fapt, poți încerca să spui mereu adevărul şi să ieşi (cum poți) din situațiile în care te pui sau să dai un load, să minți şi să-ți atingi țelurile mult mai rapid, parşiv. Jocul nu uită însă să-ți dea şi câteva palme dacă alegi calea uşoară. Prea puține, din păcate, cu implicații directe în poveste, majoritatea fiind „doar" atingeri intelectual-filozofice, care pot fi trecute cu vederea dacă te joci doar pentru a te distra (?!).

Fără doar şi poate, persoana care a creat scenariul jocului este un geniu, chiar dacă nu o ştie, ăsta da paradox, al psihanalizei. Aproape toate detaliile contribuie la crearea atmosferei şi a imersiunii dorite. O discuție în lift, o vorbă aruncată, un moment de linişte, o hartă enormă, până şi faptul că ți se dă un pistol încă de la începutul jocului este un act deliberat şi calculat. Arma îți dă putere atât cât să nu lase disperarea (frustrarea) să înlocuiască misterul şi frica, dar în acelaşi timp te învață şi că jocul nu glumeşte, chiar şi cu arma-n mână, tot nu ai nicio şansă împotriva mai multor oameni înarmați.

~~Azriel Odin,~~ Delta 6

Eşti Delta 6, un „şobolan" de laborator căruia i s-a şters memoria pentru că a încercat să evadeze. Nu recunoşti pe nimeni, dar parcă toți aşteaptă ceva de la tine, îți reconstruieşti personalitatea din ce înțelegi/prinzi de la ceilalți, însă e clar că majoritatea vor să te prelucreze după nevoile lor. Eşti atent la tot, dar în acelaşi timp înfricoşat, laboratorul pare un loc sigur, supravegheat, în care dacă te antrenezi – să devii ce? – primeşti bonuri de mâncare, unde-i viitorul? Evadarea pare, „din nou", singura scăpare.

Găsesc extraordinar cum în Gemini Rue nu e nevoie niciodată să ți se spună direct ce ai de făcut pentru a derula povestea, dar cu toate astea îți este clar ca bună ziua în orice moment. Găsesc extraordinar şi că ne-a luat atâta timp să creăm un joc în care puzzle-urile să fie în proporție de 90% naturale şi intuitive, fără a pierde din inteligență şi complexitate. Că în sfârşit mediul, oamenii în acest caz, se schimbă şi reacționează la acțiunile noastre, că în sfârşit îngrădirea este făcută cu cap. Duse sunt vremurile în care nu puteai să deschizi o poartă dacă nu găseai cheia timpului formată din 3 pene de archeopterix. Acum poți sări gardul. Bine, nu sari niciun gard în G.R., dar ați prins ideea. Şi pentru că puzzle-urile sunt naturale şi intuitive, nici povestea nu se fragmentează prea mult. În Syberia mai, mai, că uitam de unde am plecat, atât de mult căutam o soluție, pe când aici, cu câteva excepții unde zimțatele mi-au dat rateuri, parcă cream cu mâinile mele un film. Am cam strâmbat eu din nas când am pornit jocul şi m-am lovit de stilul grafic ales, dar la sfârşit nici nu-mi mai puteam imagina lumea altfel. Un film vechi, noir, care mi-a lăsat mintea să ghicească şi să completeze tuşele trasate. Faptul că în finalul jocului am acționat instinctiv, dur, fără drept de apel, convins de acțiunile mele, deşi de cele mai multe ori am fost îndemnat să aleg şi alte opțiuni când am întreprins o acțiune, stă ca dovadă incontestabilă a calității acestui titlu.

Bineînțeles, mici rateuri pot fi găsite şi aici, cum ar fi faptul că nu poți trage cu pistolul într-un geam pentru că e blindat, dar în schimb îl poți perfora cu un par, sau faptul că în anumite momente ți se explică (lecturează) prea concret ce se/s-a întâmplat. Nimic atât de grav însă încât să îndepărteze; de fapt prin comparație chiar şi cu adventure-urile cu pretenții, chiar din contră.

Tot povestindu-vă şi despicând, am ajuns să am impresia ciudată că v-am făcut jocul mai interesant decât este... Mnea... retrag. Mă întreb dacă domnului Ghinea i s-a întâmplat vreodată...

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- grafica, atmosfera, povestea
- vocile şi coloana sonoră
- fără puzzle-uri aberante

−
- câteva incoerențe
- câteva pasaje în care ți se explică mai mult decât e necesar

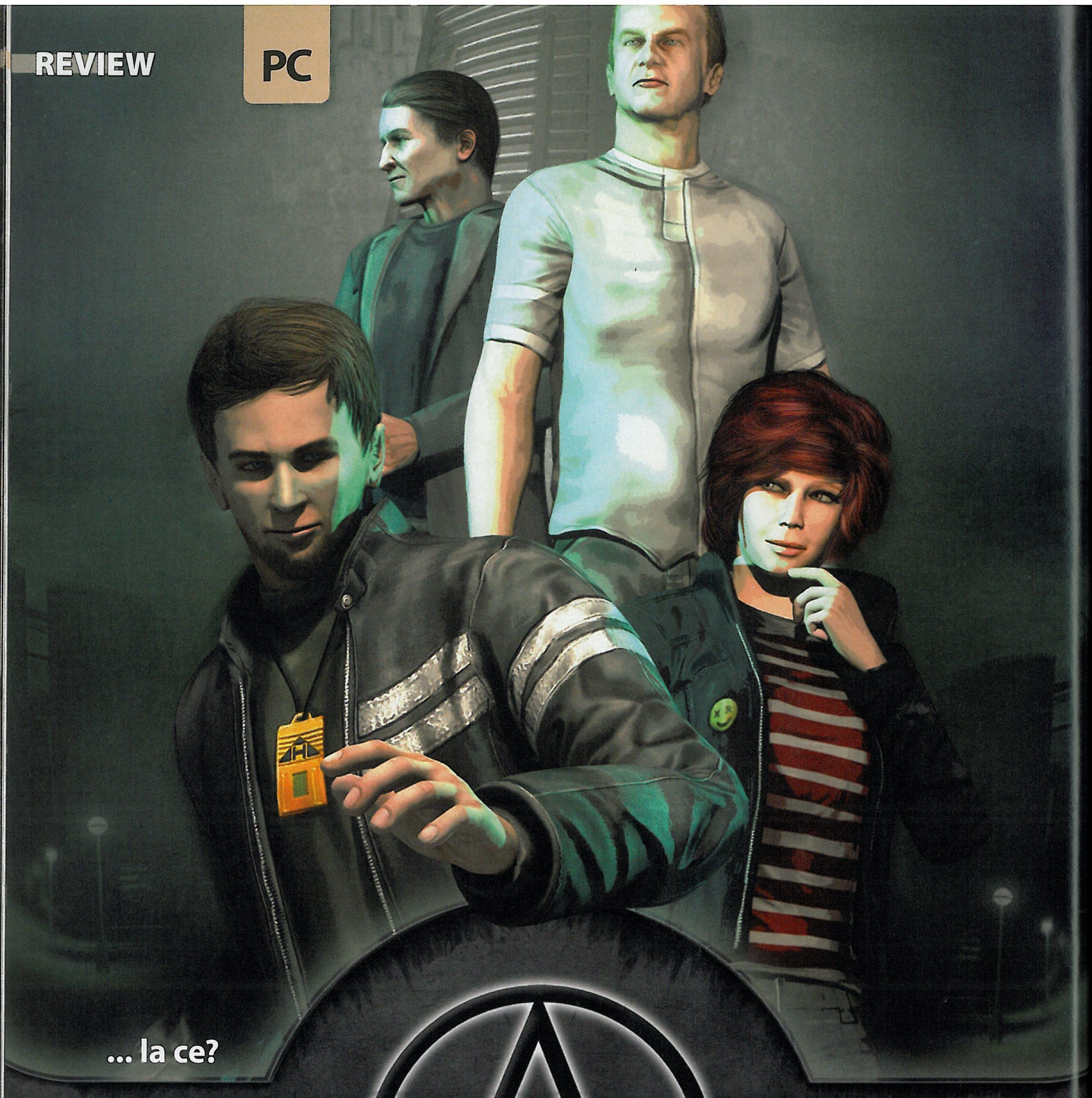
PE SCURT:
Un joc de 15 para (ce mai înseamnă acum? un film şi-un Mec.?), care poate fi aşezat fără probleme lângă adventure-uri ca Syberia şi/sau The Longest Journey. Poveste puternică, atmosferă de neuitat.

9.2

Gen Adventure **Producător** Ninja VadjetEye Games **Distribuitor** Wadjet Eye Games
Ofertant Wadjet Eye Games **ON-LINE** www.wadjeteyegames.com/geminirue.htm

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium 4 1.6 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA ANACHRONOX
Nu e chiar un adventure, deşi e plin de aventuri, dar degajă aceeaşi atmosferă cyberpunk-noir de neuitat.



... la ce?

ALTERNATIVA

MURDER OF ONE . POWER OF SOME . BETRAYAL OF EVERYONE

După cum poate că aţi ajuns să vă daţi seama, eu sunt un consumator aproximativ rafinat de jocuri de tip adventure. Dar, pentru a ajunge să mă bucur de anumite linii de fineţe în titlurile care chiar merită atenţie, trebuie mai întâi să îmi ascut simţurile pe pietrele de tocilă ale majorităţii produselor de gen, acelea care te solicită foarte mult în căutarea fie şi a unui singur element de joc despre care să poţi spune o vorbă bună. Aşa se face că, deşi nu pot da note mari celor mai multe adventure-uri din cele care îmi pică-n desktop, găsesc deseori lucruri interesante prin acestea, poate un puzzle aparte, poate o grafică inspirată, un story cu întorsături, un personaj deosebit sau o muzică reuşită. În general, sunt de părere că atâta vreme cât un astfel de joc nu e făcut de imbecili lipsiţi de orice lumină în domeniu, există măcar îndepărtata speranţă că vei supravieţui decent experienţei de joc cu pricina.

Ei bine, Alternativa a reuşit să zguduie din temelii această molcomă rutină în care începusem să mă complac, adoptând-o ca pe o stare de normalitate. „Care normalitate?" mă întreb acum, aflat sub derutanta influenţă a experienţei parcurgerii jocului celor de la Centauri Productions.

Roboţii sunt răi

„Alternativa" este o distopie clasică, ce manifestă multe din simptomele arhetipurilor genului. Acţiunea se desfăşoară într-o Pragă aflată în decădere, într-o lume aflată sub stăpânirea Statului unic şi a două corporaţii oarecum antagonice, Endora şi Theolex, care au monopol pe tot ce a rămas de la Stat, adică tehnologie şi industrie. Evident, Statul global şi cele două corporaţii mondiale îşi înnoadă cozile pe sub nasul cetăţenilor, asigurând obedienţa acestora prin diverse mijloace, de la cele media la cele de represiune sângeroasă, pusă în practică cu ajutorul roboţilor antropomorfici creaţi de Theolex.

Oraşele din Alternativa sunt divizate în zone rezidenţiale pentru cei privilegiaţi, funcţionari ai Statului şi ai Corporaţiilor, şi cartiere mizerabile, locuite de muncitori şi de şomeri. Soarta acestora din urmă este la bunul plac al forţelor de ordine, care pot sechestra, bate şi ucide bestial fără justificări sau control.

Într-un astfel de cartier este blocat la începutul jocului Richard Rocek, personaj principal. La trecerea printr-un punct de control aflat între cartierul de domiciliu în ruină şi cartierul în care avea locul de muncă, lui Richard îi sunt confiscate documentele de identificare de către roboţii de gardă, spunându-i-se că este acum şomer şi de aceea nu mai are nici un fel de drepturi. Rămas fără poziţia socială şi posibilitatea de deplasare, Richard face tot posibilul să intre în contact cu aşa-numita mişcare de Rezistenţă, singurul oponent ce pare să mai pună probleme establishment-ului global, prin acţiuni de sabotaj, dar şi de ajutorare a celor aflaţi în dificultate.









Cu fruntea-n prag

Iniţial, Alternativa m-a atras printr-un puzzle în manieră old school simplu, dar inteligent şi interesant, care m-a făcut să cred că am dat peste o comoară de joc. Mai mult, oferindu-mi opţiuni de dialog cum ar fi aceea de a lua la mişto androizi, cu destul de multe variante de replici haioase, Alternativa părea chiar neobişnuit în tabloul general al genului adventure. Pe de altă parte, jocul îţi oferea posibilitatea de a-l aborda pe două niveluri de dificultate, unde pe cel mai aspru greşelile duceau la terminarea jocului, fără posibilitatea de a-l continua. Chestie care mi se pare atât de idioată în toate încarnările prin care a trecut de-a lungul evoluţiei industriei jocurilor, încât mi-a dat prilej de suspiciune la adresa creatorilor jocului. Vreau să spun, cât de prost trebuie să fii ca să introduci o asemenea opţiune într-un adventure, în care mecanica specifică acestui tip de joc face ca probabilitatea de a gândi corect, dar corectul tău, diferit de cel al producătorului, şi de a o da în bară, să fie atât de mare, încât cheltuiala cu cumpărarea jocului să fie complet nejustificată. „Mă joc adventure pe hardcore, orice greşeală e Game Over!". No $*it, iron man!

Având deja uşor zdrumicată părerea bună pe care eram gata să o am despre Centauri Productions, am început

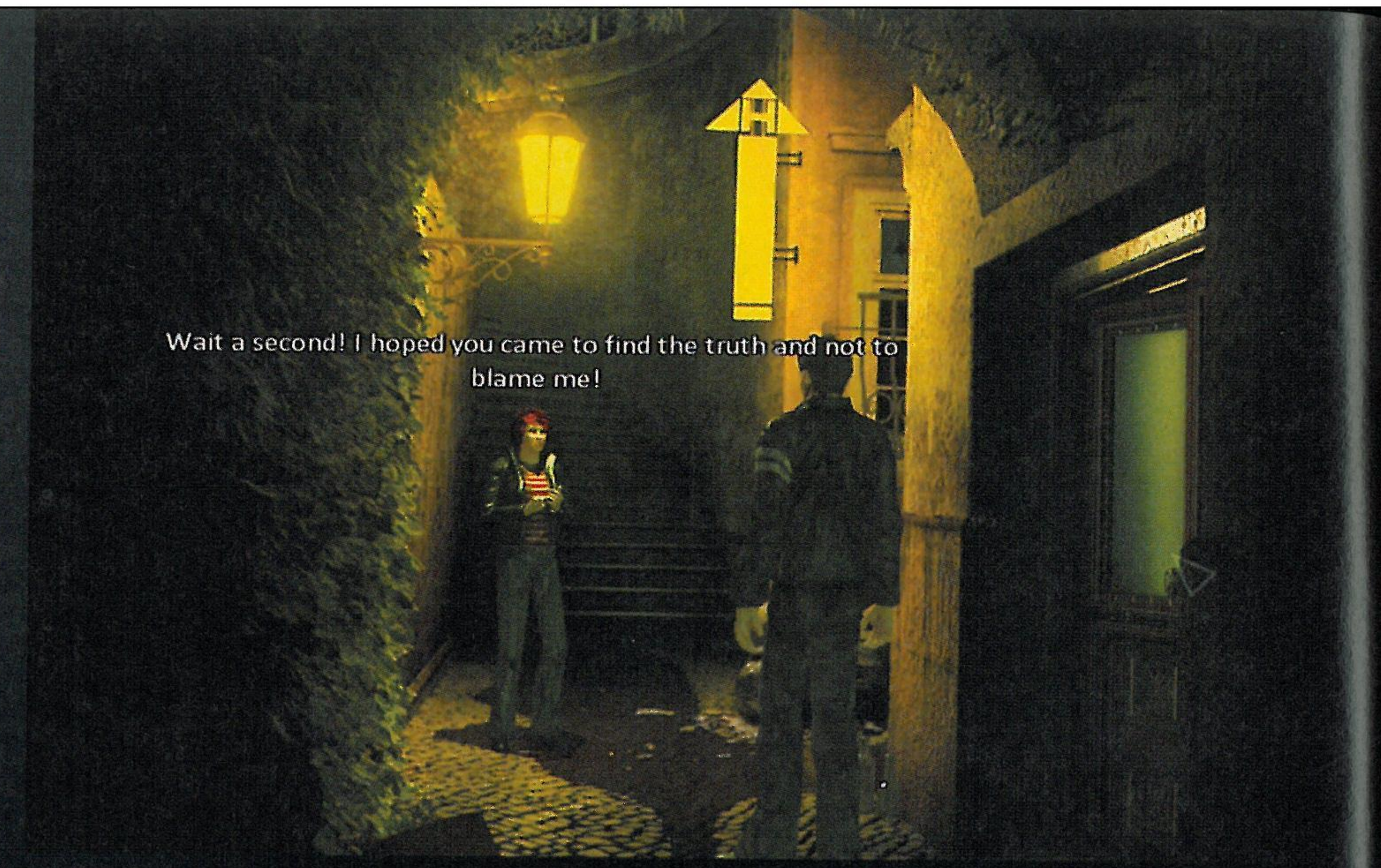


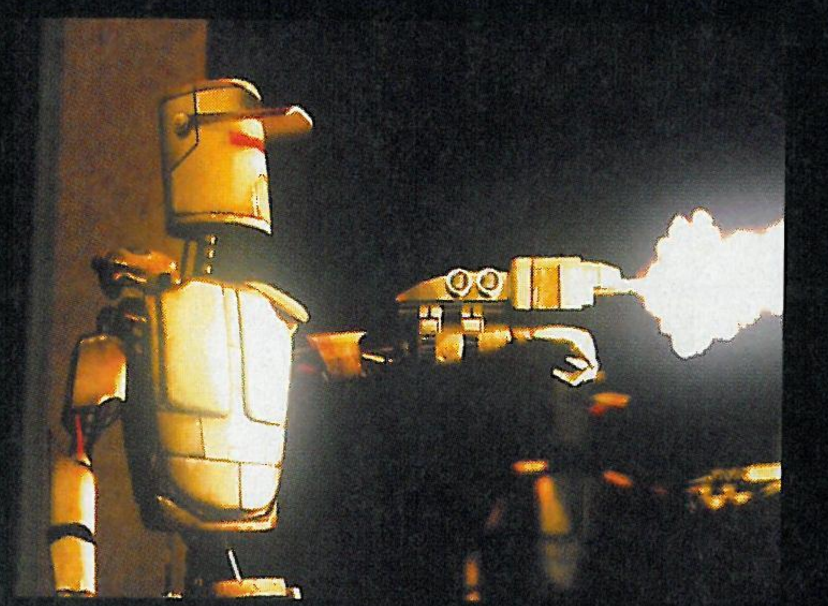


jocul pe nivelul mai lejer de dificultate. Şi bine am făcut, deoarece nu a trecut mult timp şi m-am proptit într-o fundătură. Mare. Atât de mare încât nu am reuşit să merg mai departe în joc după ore în şir de chinuială. Bun, stop, este momentul pentru ruşinosul walkthrough, mi-am zis. Era clar că mintea şi atenţia mă trădaseră, deci trebuia să apelez la ajutorul celor mai inteligenţi decât mine, de care este atât de plin internetul încât deseori fac depresii când îmi dau seama cât de scăzut îmi este IQ-ul faţă de al lor.

Ei bine, se pare că nu sunt chiar atât de prost, problema era de mecanică a jocului, care îţi oferă uneori opţiuni de conversaţie care nu duc la terminarea acestuia pe bază de ecran pe care scrie mare Game Over, ci la proptirea tăcută a jocului într-un zid de netrecut. Problema este că Alternativa, odată înfundat, nu îţi oferă posibilitatea să afli şi unde este dialogul buclucaş, deoarece după acesta acţiunea mai poate continua o vreme. Aş fi spus că asta este o necruţătoare, dar genială, aplicare a principiului acţiunilor şi consecinţelor, ingame ca şi în viaţă. Dar, e vorba de un joc, deci nu.

Mai mult decât atât, o circumstanţă agravantă a acestui mecanism de joc deficitar este aceea că un simplu clic de mouse poate întrerupe o scenă scriptată declanşată de una din acţiunile tale. Spre exemplu, creezi o anumită substanţă, ieşi din cămăruţa în care ai distilat-o şi, la trecerea pe lângă un anumit personaj, scenariul deschide automat o conversaţie cu acesta, esenţială pentru continuarea jocului. Dacă tu ai dat un simplu clic de mouse până să înceapă conversaţia cu pricina, ceea ce este firesc şi extrem de probabil, deoarece jocul nu îţi blochează mouse-ul în acel moment, conversaţia nu mai are loc, dar nici nu ţi se mai dă o opţiune de dialog cu personajul respectiv. Pur şi simplu, mai târziu în joc vei rămâne în aer





din cauza asta şi nu vei mai putea continua, dar fără să ştii exact de ce şi când a avut loc evenimentul sursă al blocajului ulterior. Aici este de folos walkthrough-ul, dar ce păcat că este neapărată nevoie de el...

Fişa pacientului

De altfel, jocul te mai pune în câteva situaţii complet aiurea, cum ar fi aceea că trebuie să oferi direct un anumit obiect unui personaj, pe criterii ce rad şi frizează absurdul, fără a avea opţiunea unui dialog din care să poţi deduce că acest gest, deşi de neimaginat, îşi are explicaţia lui. Din nou, trăiască walkthrough-ul. Apoi, din aceeaşi serie a logicii cu nevoi speciale, aş pomeni descifrarea unui cod ce trebuie introdus la o încuietoare electronică. Acolo, în momentul în care te uiţi la tastatura pe care trebuie introdus codul, apare o notă în jurnalul tău electronic, ce explică din senin, fără nici o sursă aparentă, care este formatul codului ce trebuie introdus. Deci, o dată e o problemă că nota îţi apare foarte discret în jurnal, în timp ce tu te concentrezi la altceva. Iar, pe lângă asta, de unde naiba ajunge informaţia aia la tine în jurnal?

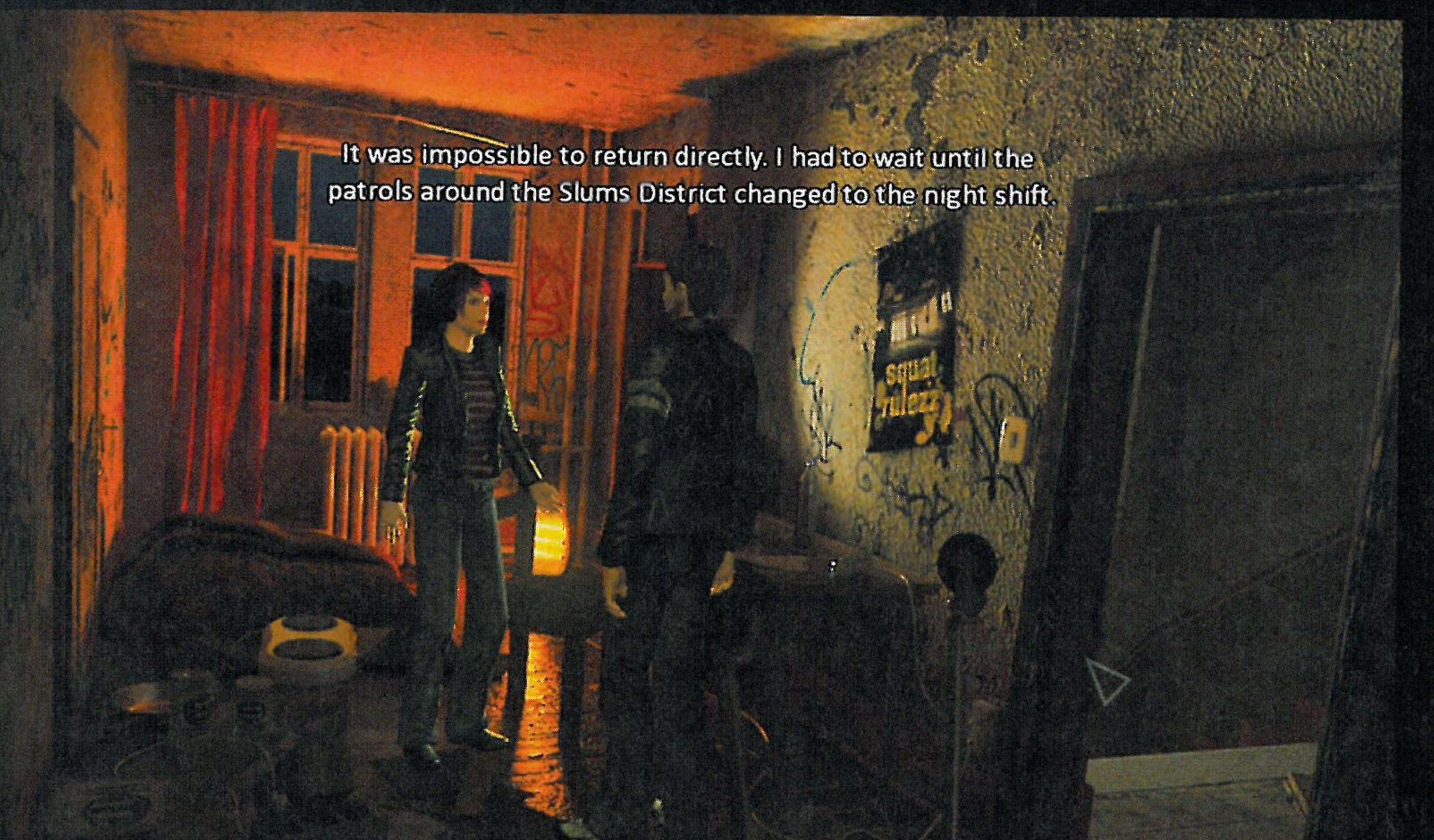
Explicaţia este simplă: creatorii jocului au fost puţini, au lucrat neglijent şi sub presiune. Tot jocul este plin de situaţii în care, dacă ai nevoie de ceva ca să faci nuştiuce, acel ceva este chiar în camera în care trebuie să faci nuştiuce. Practic, în Alternativa, de la mână până la gură e o distanţă foarte mică spre deloc, deoarece mâna s-a putea să crească direct din limbă.

Nu m-aş fi agitat dacă astfel de probleme ar fi fost câteva, într-un joc altfel superb, cu story, personaje şi muzică de excepţie. Dar, situaţiile aspru criticabile sunt atât de dese în Alternativa, încât nici măcar faptul că povestea este banală, liniară şi previzibilă, nici faptul că personajele nu au nici un fel de relief şi personalitate, ori sunetul impecabil de neimpresionant nu salvează acest joc. Voice acting-ul subsubmediocru, pentru care sunt folosite doar vreo 3 persoane, nu ajută nici el prea mult. Practic, este cel puţin hilar prima oară când auzi o conversaţie între două personaje ale căror voci sunt interpretate de acelaşi actor. Apoi devine enervant să auzi persoane cu vocea schimbată vorbind cu ele însele.

Este drept că nici personajele nu sunt multe, doar vreo 5-6, dar între ele faci o mulţime de plimbări autointersectante, enervante şi vag utile, ceea ce sporeşte complexitatea balastului neinspirat din joc.

La capătul câtorva zile de joc, după câteva încercări de a mă lăsa de el, împiedicate stupid de un simţ al datoriei care cerea o cauză mai nobilă, Alternativa m-a făcut să pun la îndoială normalitatea industriei din care a fost scăpat pe piaţă. Dacă un astfel de produs poate fi pus la vânzare de către cineva, încep să mă întreb dacă nu cumva avem de-a face cu un simptom, şi nu cu un accident nefericit. Este adevărat că grafica şi engine-ul de joc sunt impresionante, cu mult peste restul elementelor de gameplay. Dar, chiar şi aşa, pot recomanda Alternativa numai pentru un studiu de caz. Da, ca exemplu de patologie clasică în domeniul designului şi construcţiei unui adventure, şi nu numai, Alternativa este un titlu din cele care trebuie jucate.

■ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- grafica

–
- povestea, personajele
- puzzle-urile
- voice acting-ul

PE SCURT:
Din cauza numeroaselor probleme de logică şi a deficientelor de design, nu am avut decât alternativa să apelez la walkthrough-uri. Mult mai amuzante şi interesante decât jocul mi s-au părut comentariile şi observaţiile realizatorilor acestor walkthrough-uri, pe marginea diverselor probleme şi inadvertenţe descoperite de ei. Fie şi numai pentru a te delecta cu aceste adnotări din walkthrough-uri, Alternativa merită jucat.

6.2

Gen Adventure **Producător** Centauri Productions **Distribuitor** Bohemia Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** centauriproduction.com

CERINTE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 512MB VRAM

ALTERNATIVA
Eu în loc la Alternativa aş juca vreo două din walkthrough-urile făcute pentru acest titlu. Observaţi că am evitat să fac un joc de cuvinte în secţiunea „Alternativă". Nu pot să vă spun cât de greu mi-a fost să mă abţin.

Artă interactivă

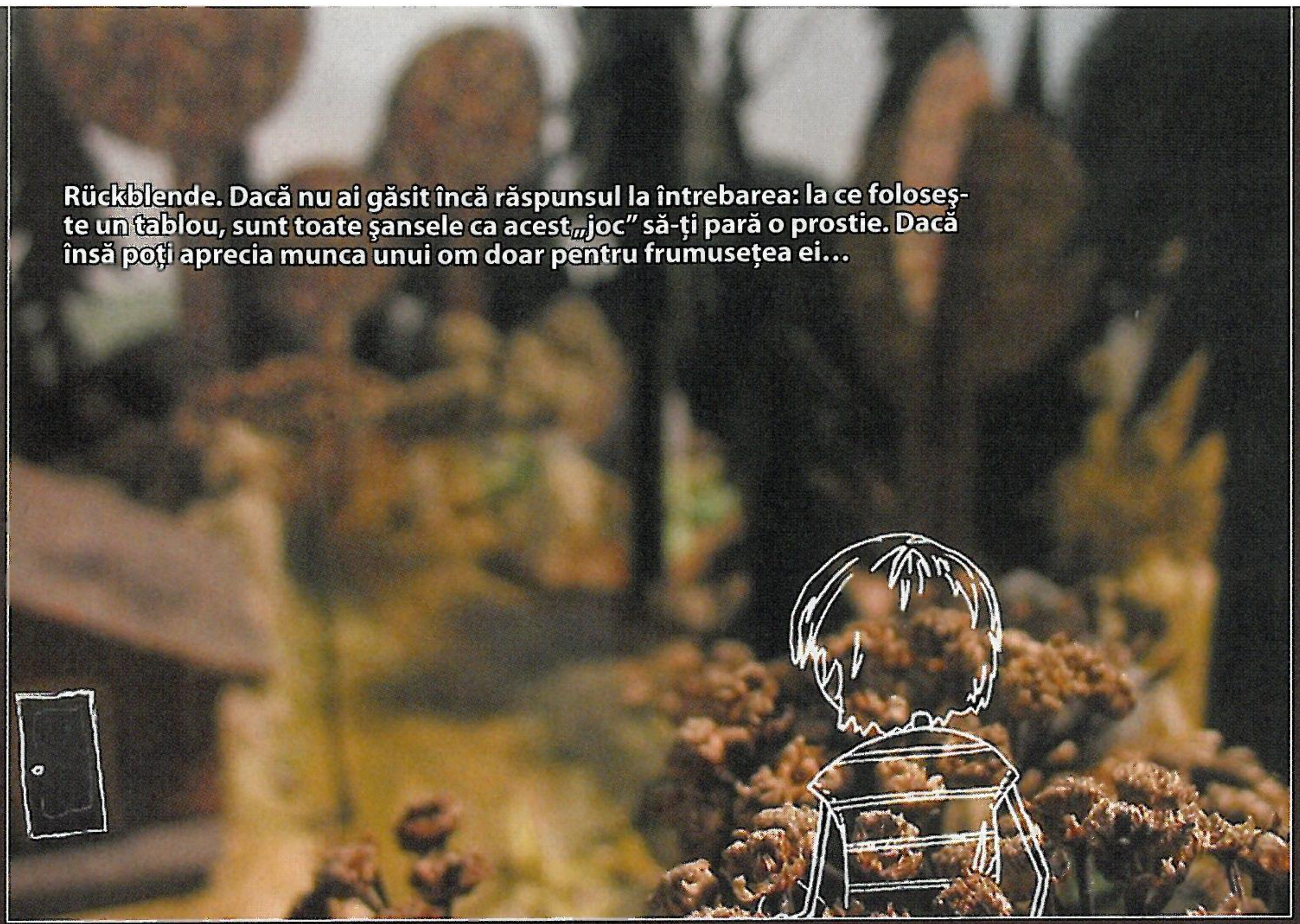
JOCURI EXPERIMENTALE



Afirmam în precedentul special că, pentru mine, jocurile nu sunt artă. Nu că nu aş vrea să fie artă, din contră, de multe ori, cu cât sunt mai artistice, cu atât le apreciez mai mult, iar componentele unora dintre ele, cum ar fi grafica, muzica, artwork-urile, filmele, chiar şi povestea, pot fi incluse indiscutabil în ceea ce majoritatea (inclusiv eu) acceptă ca artă. Gameplay-ul însă, piatra de temelie a oricărui joc... nu. Ceva se strică atunci când sunt pus să omor 10 lei pentru piei, să sar peste platforme, să ţintesc forme. În mintea mea, regulile impuse, de orice natură, sunt antagonice artei. Nu consider nici că mediul e prea tânăr, cum o dau la întors unii şi nici nu neg că, la fel ca un tablou (o carte, un film, o melodie), şi un joc poate fi la fel de bine contemplat, poate încânta, poate produce mirare, repulsie, te poate pune pe gânduri - te poate face să simţi. În momentul în care sunt însă „constrâns" să fac ceva, oricе, pentru că altfel nu se poate... Ar putea fi considerat artă un tablou terminat pe jumătate, cu câteva pensule şi vopsele lângă el? Dar mai multe asemănătoare în care cealaltă jumătate a fost terminată de persoane necunoscute care au vizitat galeria? Dar dacă artistul le-ar impune vizitatorilor un anume traseu – contur, culori etc. - prestabilit şi ar expune zeci de tablouri „identice"?

Mai spuneam şi că: „jocuri-artă" ar putea exista, dar nu s-ar mai numi jocuri. Ar trebui să nu aibă reguli, ar trebui să fie doar plimbări interactive, fără scop în sensul în care îl înţelegem noi gamerii, ar putea (cel mult) să spună o poveste, fără însă a o altera… Rânduri formulate ca o introducere pentru acest special, nu de alta, dar aflasem de pe surse că de fapt astfel de jocuri chiar există. Planul era să le prezint sub forma unui alt curent, numit (poate mai pompos decât primul): Thoughts and Dreams driven Games. Odată „testate" însă, am învăţat că pot fi mai mult decât vise, gânduri sau filme interactive. Acum Artă Interactivă îmi pare un nume mai potrivit.

Majoritatea producătorilor sunt studenţi sau absolvenţi ai facultăţilor de arte în căutarea unui mediu de exprimare diferit de cele clasice. Persoane care, deşi hulite şi neînţelese, afirmă că jocurile sunt poate cel mai interesant şi mai complex mediu pe care l-au întâlnit. Calculatoarele personale au ajuns destul de puternice încât să reproducă satisfăcător (dacă ai talent) cam tot ce-ţi trece prin cap, iar interactivitatea este pentru ei ca o unealtă, ca un bonus, dar nu numai (după cum au şi ţinut să mă contrazică). Titlurile prezentate nu sunt tocmai ceea ce considerăm noi în mod normal jocuri, cel puţin nu după sute, mii de ore de auto-condiţionare, nu au un ţel bine definit, nici măcar nu trebuie terminate, ele vor „doar" să transmită o stare, un gând, să şocheze, să aline, să aprindă discuţii.



Rückblende. Dacă nu ai găsit încă răspunsul la întrebarea: la ce foloseşte un tablou, sunt toate şansele ca acest „joc" să-ţi pară o prostie. Dacă însă poţi aprecia munca unui om doar pentru frumuseţea ei…

Rückblende

Windows PC, gratuit @ www.gutefabrik.com/rueckblende.html

Flashback este proiectul de diplomă în comunicaţii vizuale al danezului Nils Deneken. O animaţie-film interactivă asemănătoare cu Myst din punctul de vedere al deplasării (gameplay-ului), dar exact pe dos când vine vorba de personaje şi mediu înconjurător. Aici personajele/amintirile sunt animate, iar decorul este cât se poate de real. Artistul a avut răbdarea să facă o machetă enormă şi să plimbe un DSLR, cred (unde-i nea Caleb când ai nevoie de el?), peste ea. Jocul, scurt de altfel, dar gratuit, deci nimic de comentat, seamănă foarte mult cu un tablou, un tablou cu adâncime care-ţi aduce aminte de vacanţele de vară petrecute (de erou) împreună cu părinţii în jurul cabanei din mijlocul pădurii. Atmosfera este ajutată de muzica interesantă şi de povestea tipic nordică, de filmările de calitate şi de efectele de zoom şi focus. Joc? Aproape deloc. Artă? Pentru mine, da.

Dinner Date

Windows PC, 5$ @ thestoutgames.com/:DinnerDate

„Este portretul lui Julian: de la dorinţe şi îndoieli la reflecţii legate de prietena sa şi locul lui în lume."

Întârzierea prelungită a fetei invitată la masă începe să-i domine gândurile, deşi are probleme mult mai mari la serviciu, cu şeful, ba chiar şi cu prietenii. E interesant să poţi să învârţi în ciorbă, să înmoi pâinea, să bei un pahar şi în acelaşi timp să-ţi asculţi gândurile, nu tocmai cuminţi sau cu minte. Să obsedezi la adresa prietenilor, să fumezi, să visezi la fata minune care-ţi va rezolva toate problemele, să te îmbeţi. Natural, dar parcă prea sec, prea scurt, fără sclipirea la care te aştepţi de la un titlu prezentat astfel. Însă, aşa cum eu mă potrivesc mai bine cu cimitirele, în acelaşi fel sunt convins că şi mulţi „adolescenţi" vor empatiza şi se vor regăsi în vorbele acestui titlu. Poate-am văzut filmul de prea multe ori şi am devenit imun.



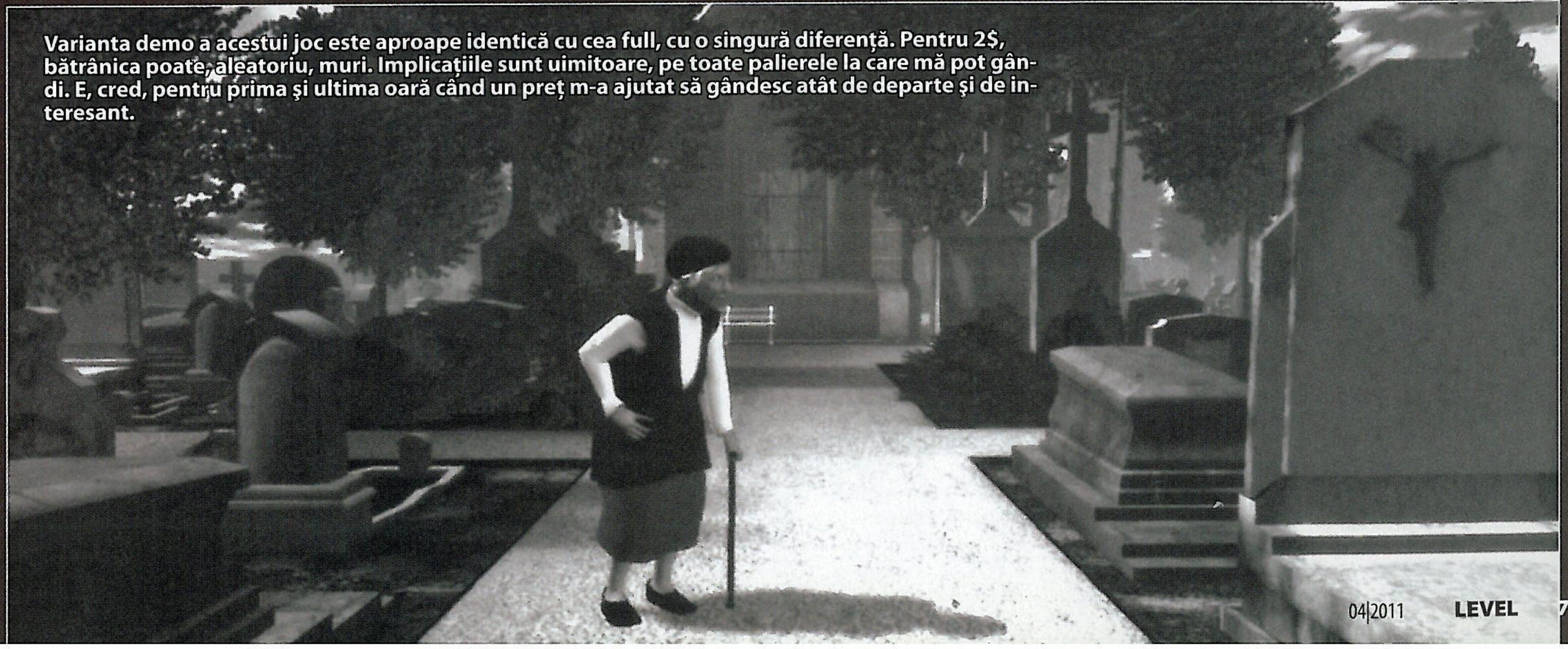
Dublu Ve, pentru încă un pahar, eF, pentru o ţigară sau Chiu, pentru a mai arunca un ochi la ceas. „Nu vreau să vină doar pentru una mică, vreau doar să ne ţinem în braţe." Clar! E beat!

The Graveyard

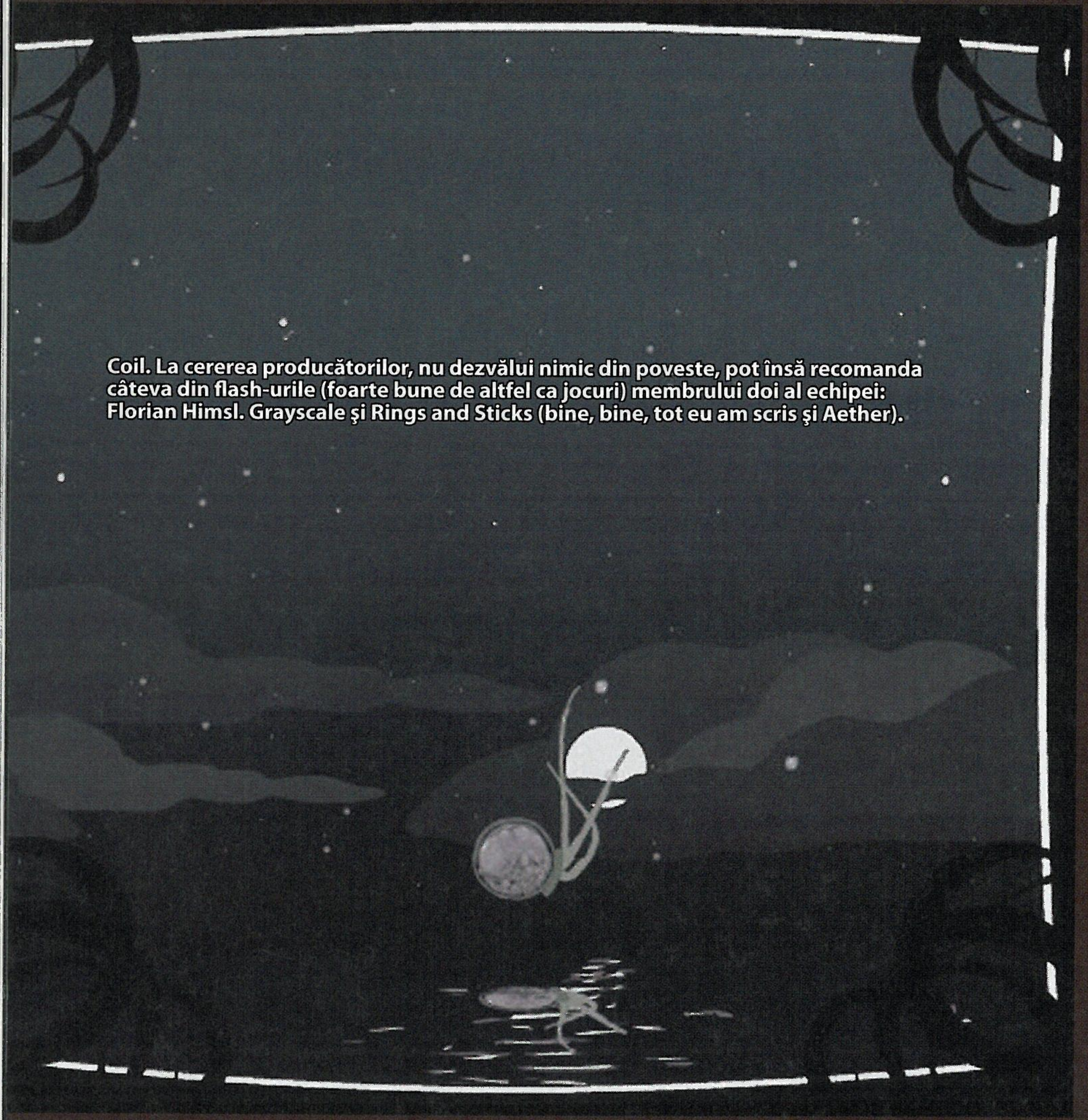
Windows PC, gratuit (sau 2$) @ tale-of-tales.com/TheGraveyard/

Îmi e imposibil să apreciez la adevărata lui valoare acest titlu, după părerea mea cel mai bun din cele prezentate aici, pentru că subiectivismul îmi e la cote regale. Tot ce poţi face în Cimitir este să plimbi o bătrânică până la banca din capătul aleii, să o laşi să se aşeze să se odihnească, după care să o conduci înapoi spre ieşire. Trebuie să fii ghinionist în cel mai urât sens al cuvântului pentru a aprecia toate calităţile acestui titlu şi, de fapt, dacă stau să mă gândesc bine, nu-i doresc nimănui să-l înţeleagă pe deplin. Cimitirul pentru mine a fost în copilărie parc, iubeam pomii, crucile misterioase, bondarii, cântecul păsărilor, penumbra… deşi încă nu le înţelegeam, gesturile sacre şi vorbele calde, dar serioase ale mamailor impuneau respect, cuminţenie. Odată cu anii, am început să-l simt şi, bineînţeles, să cuprind mult mai mult din ce înseamnă, bucuria s-a transformat în melancolie, băncile erau porţi către amintiri, o cişmea colo, un mormânt părăsit dincolo, castane pe jos. Acum… îmi e imposibil să mai calc prin acel cimitir…

Bunica prezentată aici seamănă atât de mult ca alură cu a mea încât doare, aceleaşi gesturi de om cocoşat de boli, dar mai ales de moarte. Gesturi în acelaşi timp calde, calme, împăcate, imposibil de imaginat a mai fi posibile după atâta suferinţă. Copacii, liniştea, sunetele naturii, cavourile, totul seamănă în acest pasaj cu vechile cimitire româneşti. Ce se întâmplă în momentul în care bătrânica se aşază pe bancă îţi electrizează şi mai mult gândurile, simţurile. Dacă te prinde, titlul te face să dai tastatura deoparte (nu de alta, dar arată şi sună extraordinar, screensaver şi tot înseamnă ceva) şi să te gândeşti la lucruri imposibil de imaginat în mijlocul unui joc.



Varianta demo a acestui joc este aproape identică cu cea full, cu o singură diferenţă. Pentru 2$, bătrânica poate, aleatoriu, muri. Implicaţiile sunt uimitoare, pe toate palierele la care mă pot gândi. E, cred, pentru prima şi ultima oară când un preţ m-a ajutat să gândesc atât de departe şi de interesant.



Coil. La cererea producătorilor, nu dezvălui nimic din poveste, pot însă recomanda câteva din flash-urile (foarte bune de altfel ca jocuri) membrului doi al echipei: Florian Himsl. Grayscale şi Rings and Sticks (bine, bine, tot eu am scris şi Aether).

Coil

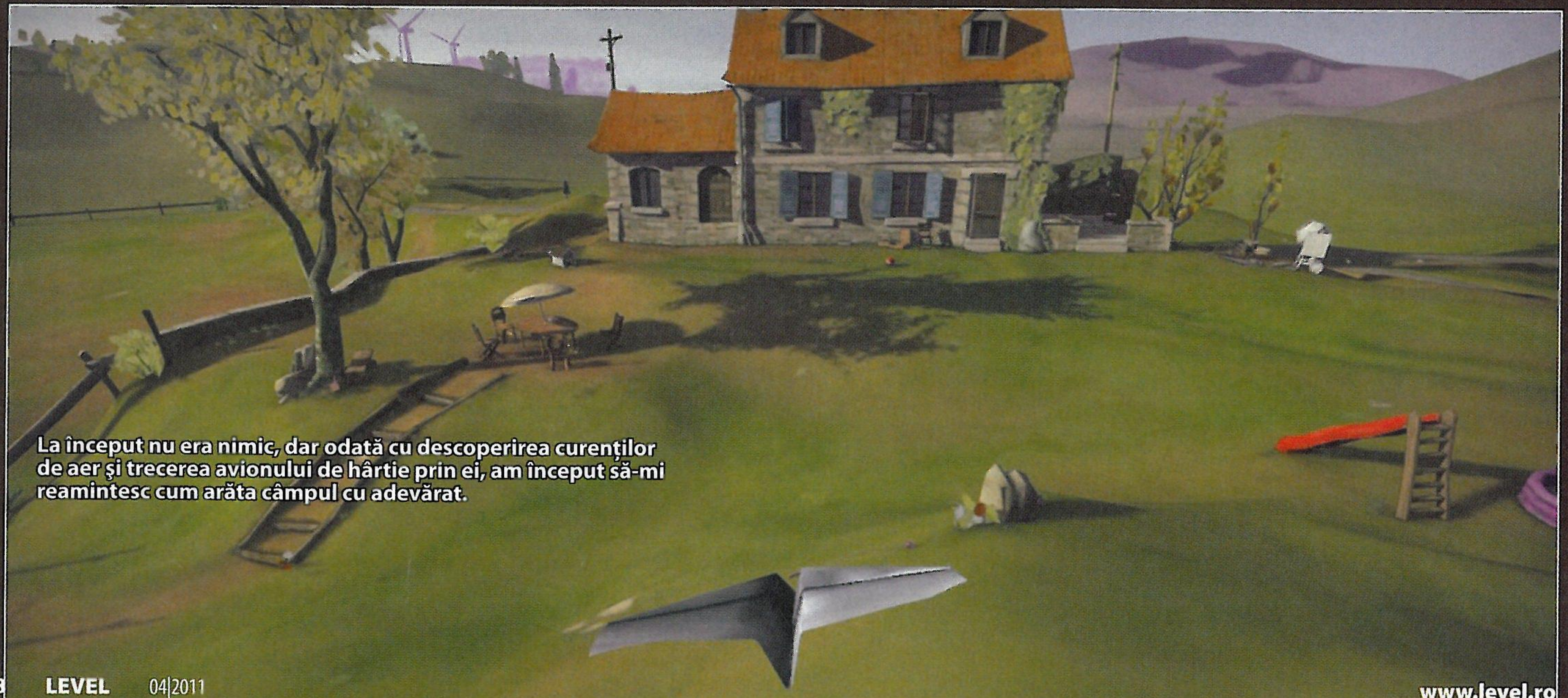
flash, gratuit @ edmundm.com/coil/

Edmund McMillen şi-a început cariera ca producător de benzi desenate, dar a schimbat repede macazul către jocuri. Designer grafic pentru Braid şi Gish, producător pentru Super Meat Boy şi Aether (jos pălăria). Aether a fost şi el prezentat în LEVEL şi chiar şi în cazul lui redactorul îşi punea întrebarea dacă poate fi considerat sau nu artă. Aether păcătuieşte însă printr-un gameplay prea restrictiv, tipic platformer-elor, care te face până la urmă să uiţi de partea artistică a jocului şi să intri în transa gameristică pe care o cunoaştem cu toţii. Coil este mult prea aburitor ca să te mai poţi împiedica de joacă. De fapt McMillen e cu capu', îi place să deseneze testicule, dar mai ales monştri, unii dintre ei atât de deranjaţi/nţi încât încă din clasa a treia învăţătorul l-a trimis să-şi facă un examen psihologic. Recunosc, prima tendinţă pe care am avut-o după ce am terminat scurt-ciudajul a fost să dau ochii peste cap şi să trec mai departe, dar în timp... Unul dintre cele mai interesante muzee pe care le-am vizitat a fost cel de artă contemporană din Barcelona. Am găsit acolo paturi „explodate" atârnând de tavan, un televizor alb negru „plin de purici" care repeta în continuu: „I am here, I make noise", o cameră obscură în care te alergau (auditiv) elicoptere şi aşa mai departe. Mai, mai, că ne bufnea râsul şi ne venea să ne închinăm cum fac ăi bătrâni, dar, peste vreme, „arta" etalată acolo a rămas cu noi, vorbim cu plăcere despre ea, am avut de învăţat. Cine sunt eu să spun nu bizareriei? Joacă experimentală în cel mai pur sens posibil.

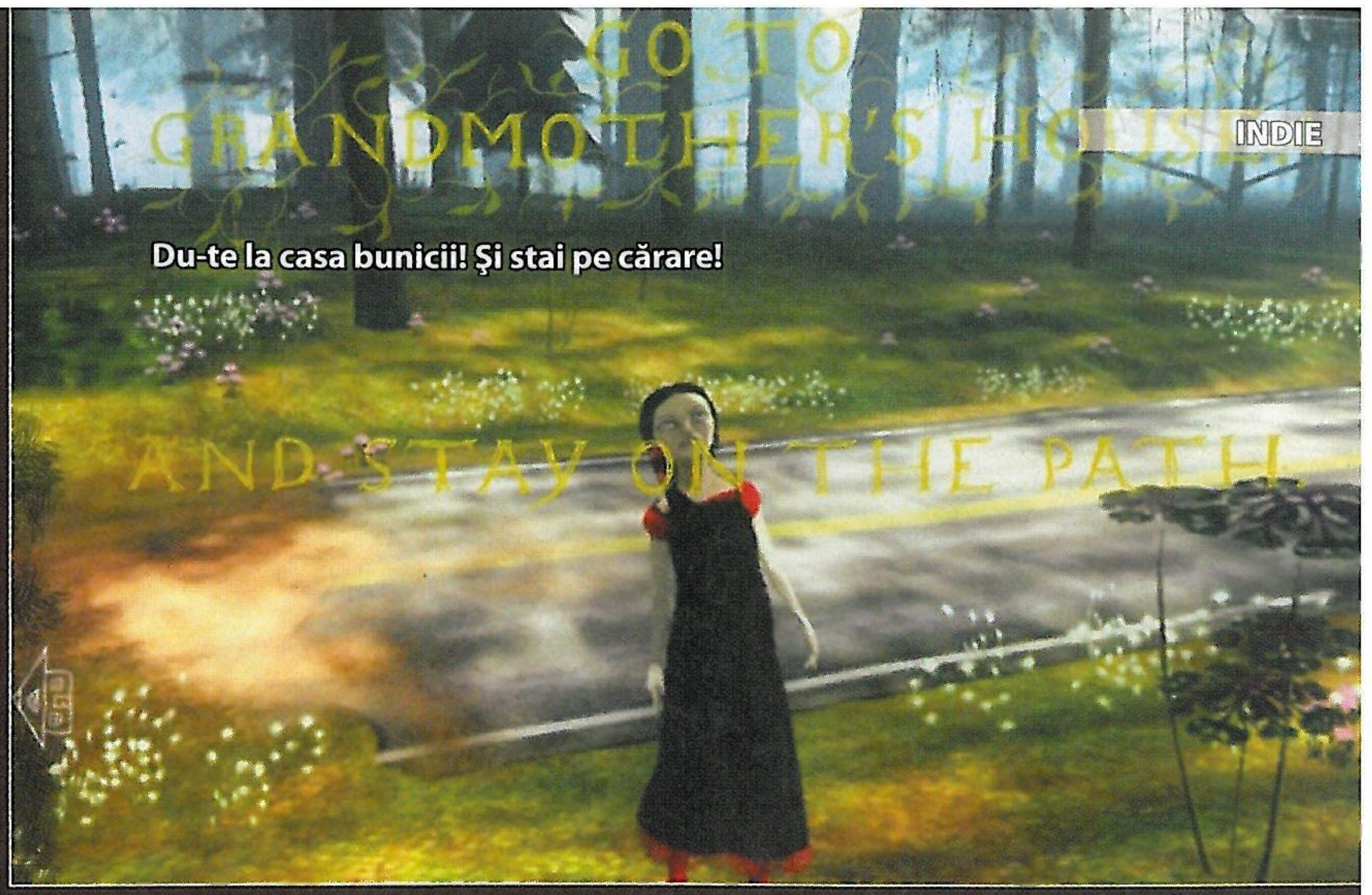
PaperPlane

Windows PC, gratuit @ paperplane-game.com

Există un curent artistic numit artă naivă, populat de artişti „care nu au frecventat şcolile de artă, ci au ajuns să-şi constituie, pe cont propriu, atât viziunea, cât şi mijloacele de exprimare plastică." PaperPlane s-ar încadra, după părerea mea, perfect în acest curent. Zborul, ghidarea unui avion de hârtie, colorarea şi explorarea sunt plăceri indiscutabile şi toate par redate aici oarecum „naiv". Păcat însă că produsul final lasă mult de dorit atât din punct de vedere tehnic, cât şi ideatic. Până şi atitudinea artiştilor la adresa cererilor fanilor de a mai îndepărta din bug-uri mă deranjează. Nu spun că arta trebuie să fie pretenţioasă sau perfectă, dar în momentul în care nu îndepărtezi mizeria de sub covorul persan şi le dai tuturor posibilitatea să o vadă, ceva se strică. Sau mai ştii, poate jocurile cu pretenţii m-au făcut prea fiţos.



La început nu era nimic, dar odată cu descoperirea curenţilor de aer şi trecerea avionului de hârtie prin ei, am început să-mi reamintesc cum arăta câmpul cu adevărat.



Du-te la casa bunicii! Şi stai pe cărare!

The Path

Windows PC, 10$ @ tale-of-tales.com/ThePath/

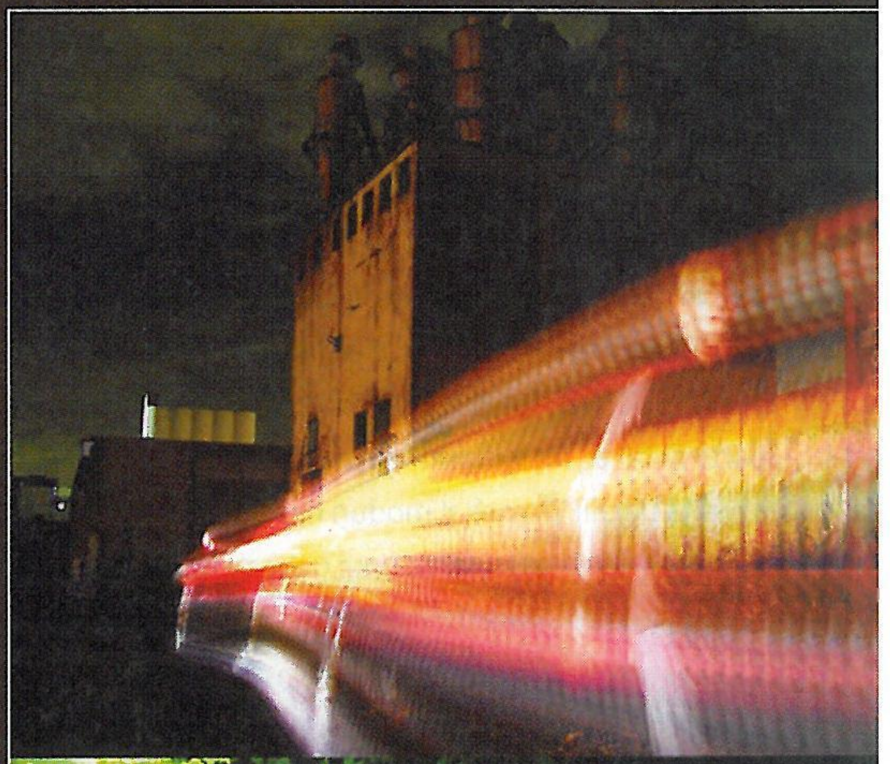
Deşi singurul joc de aici care-ţi ia mai multe ore pentru a-l termina, The Path este cel mai hulit dintre toate. Problema, spun producătorii, este, paradoxal, chiar gamer-ul tradiţional. Titlul clar nu se adresează celor care doresc jocuri normale, dar fiind categorisit aşa (ca joc), majoritatea celor care-l vor încerca vor fi chiar aceştia. Soluţia? Momentan niciuna, spun ei, dar se bucură şi le mulţumesc tuturor care-i sprijină şi l-au acceptat aşa cum este. O poveste cu şase scufiţe roşii, selectabile fiecare în parte, în care, dacă te duci direct la casa bunicii, nu se întâmplă nimic.
Dacă te mănâncă însă... şi te va mânca, pentru că trebuie neapărat să vezi lupul, se întâmplă multe şi ciudate. Pădurea de aici nu e cu nimic mai prejos decât cea din Blair Witch, nu spun decât că, odată ce te-ai îndepărtat de drum, nu-l vei mai regăsi niciodată. Nu aş fi crezut că o să mă sperii vreodată atât de tare de o fetiţă îmbrăcată în alb sau că am să vreau să găsesc lupul mai repede.

E deosebit de interesant să observi cum pădurea se schimbă de la o „scufiţă" la alta, cum fricile şi obsesiile uneia o ajută sau din contră. Mici gesturi şi reacţii şi....bineînţeles, lupul. The Path aproape m-a convins că jocurile pot fi şi jocuri şi artă în acelaşi timp. Pare că, în cazul meu, tot ce au de făcut este să nu traseze nicio regulă evidentă, să lase loc interpretărilor, iar sfârşitul să nu fie chiar sfârşit.

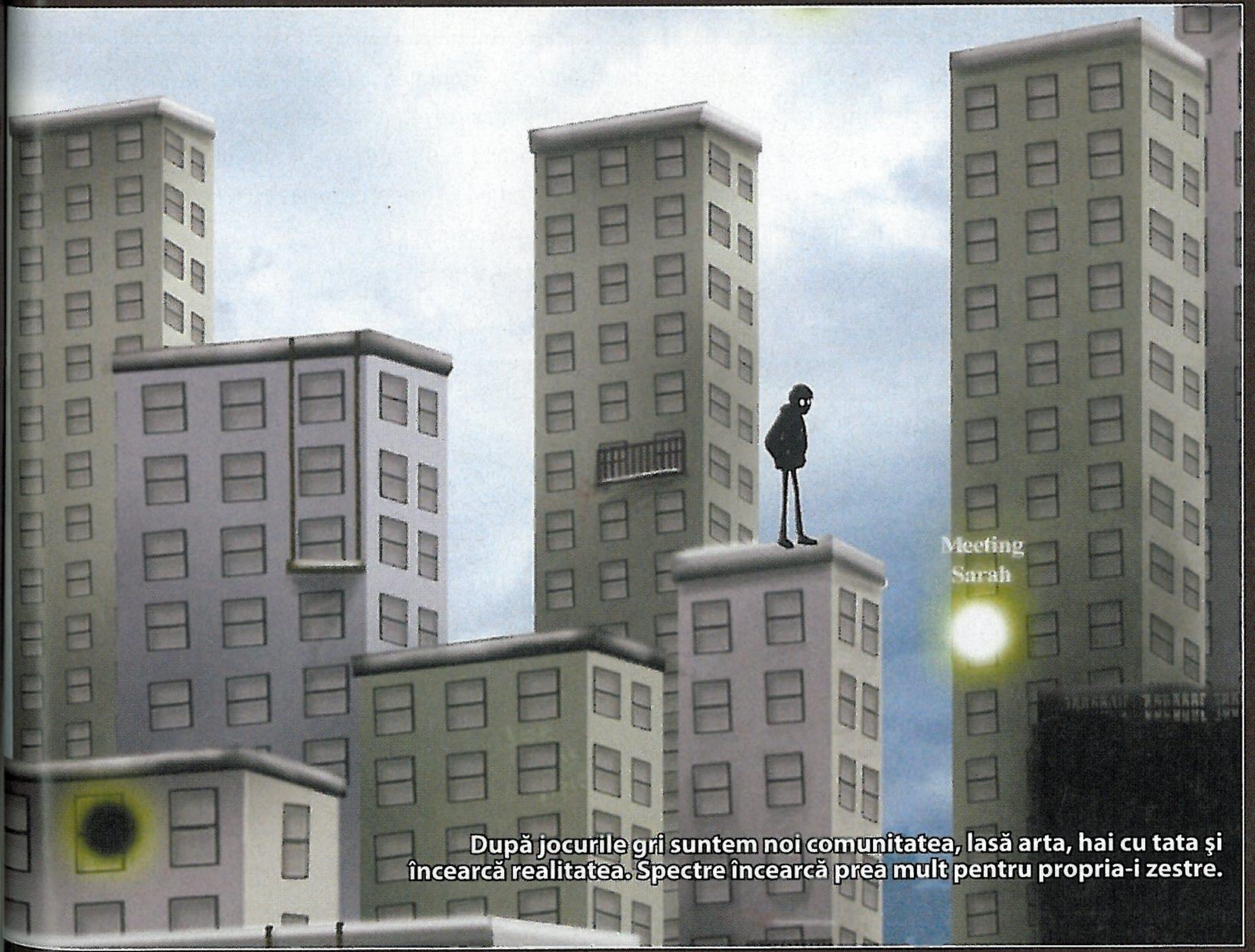
Spectre

Windows PC, gratuit @ spectregame.com/

Spectre este exemplul clasic de joc care urlă din toate puterile: artă - artistic, dar undeva pe drum îşi pierde suflul şi, poate chiar fără să ne dăm seama, începe să deranjeze. Este povestea lui Joseph Wheeler, un bătrânel care bate la uşa de dincolo şi încearcă să-şi amintească cele mai importante nouă momente din viaţa lui.
Nivelurile sunt ani şi locuri din propria-i copilărie, adolescenţă, tinereţe etc., de unde poţi alege amintiri albe, plăcute, sau negre, mai puţin plăcute.
Peste 100 de gânduri se combină şi se schimbă odată cu avansul tău spre unul din cele peste 50 de finaluri bruşte şi nu întotdeauna clare. Apreciez bineînţeles ideea, micile schimbări din amintirile lui odată cu intersectarea altora sau cu insistenţa, finalurile multiple, ambiguitatea, chiar şi grafica, dar nu pot să nu remarc şi porţiunile de platforming impuse atât de inadecvat (de ce trebuie să sar peste cubuleţe pentru a-mi aduce aminte o faţă, de ce trebuie să mă feresc de biluţe?), vocea de om de 40 de ani, deşi bătrânelul are 73, care-şi aduce aminte atât de perfect orice şi încearcă din răsputeri să impună tristeţe chiar şi acolo unde nu e cazul, aburitoare, plictisitoare chiar după ce o auzi a 200-a oară şi, nu în ultimul rând, auto-pretenţiozitatea, într-un joc prea puţin pretenţios pentru a o putea încorpora. Joc? Aproape. Artistic? Da. Artă? Arta nu se discută (mai ales când nu ştii ce să spui).





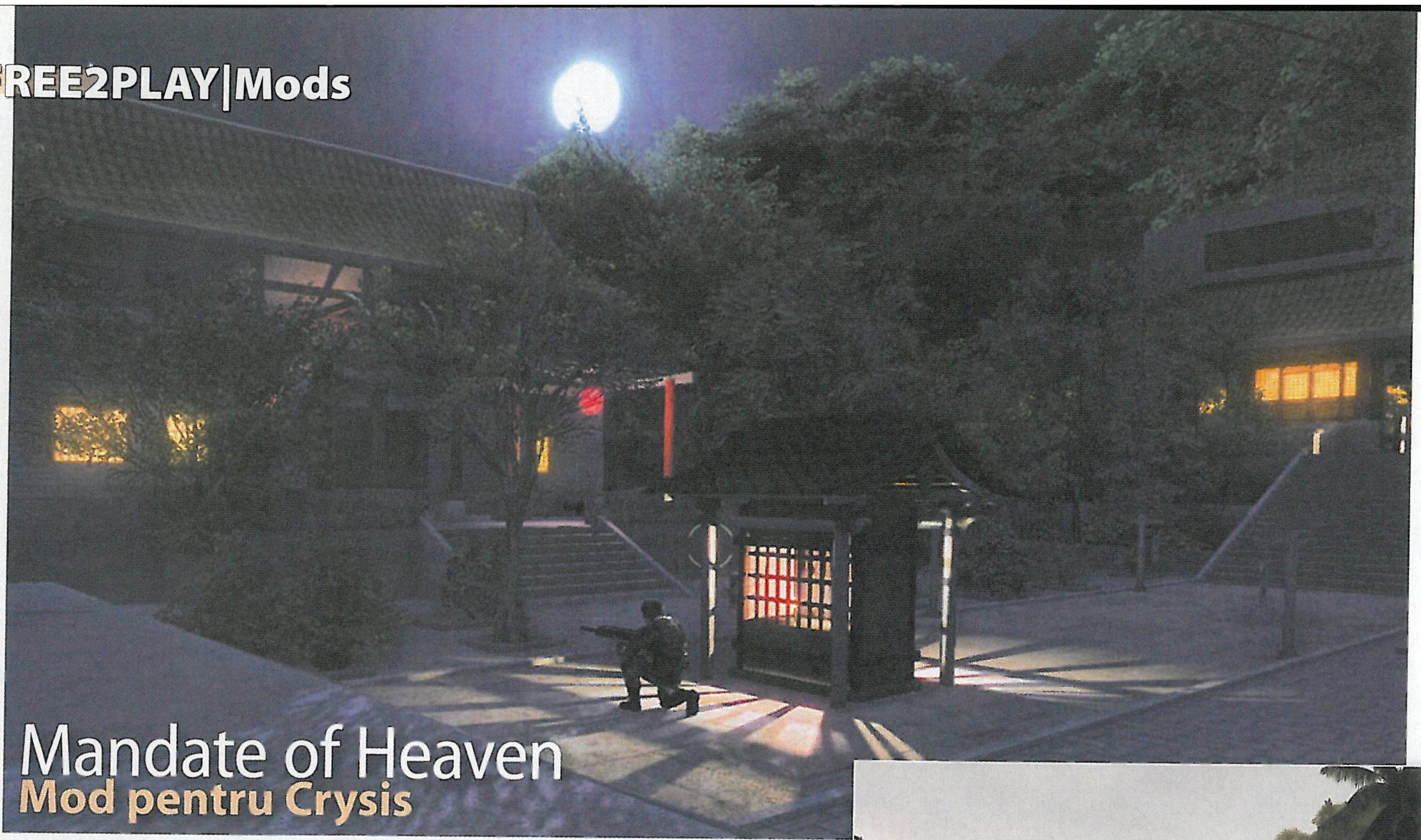


După jocurile gri suntem noi comunitatea, lasă arta, hai cu tata şi încearcă realitatea. Spectre încearcă prea mult pentru propria-i zestre.

Tot pe vine

Sarcina de a găsi alte jocuri-artă care stau să apară s-a dovedit una foarte grea. Se pare că le place să răsară ca ciupercile. Avem Bohm, un tamagotchi cu copaci sau bonsaism interactiv cum vreţi voi, care din păcate nu cred că va fi un succes pentru că grafica nu este atât de contemplativă pe cât o cere scopul. Şi TRAUMA, un joc deosebit de interesant, atât ca gameplay (ce chestie), cât şi ca idee. O femeie se trezeşte la spital după un accident de maşină şi începe să aibă vise ciudate. Să nu uităm grafica, sunetele, vocea... ce grafică...

■ ncv



Mandate of Heaven
Mod pentru Crysis



Modul de față se prezintă sub forma unei misiuni single player pentru jocul Crysis, iar acțiunea cu care se laudă se petrece într-un parc public înțesat cu rebeli ai armatei chineze. Suntem undeva în China, mediul de joc este deschis explorării și foarte detaliat, iar incursiunea în parcul cu pricina scoate la iveală bătălii intense și moduri multiple de a atinge obiectivul final - asasinarea unui general nord-coreean.

Mandate of Heaven este un joc cât se poate de simplu, misiunea pe care ne-o dă fiind una extrem de scurtă. Pe de altă parte, excelează la capitolul gameplay, creatorul modului concentrându-se strict pe mecanica de joc care a făcut din jocul original un titlu atât de atractiv pentru fanii pac-pac-ului. Să vânezi coreeni (d-aia răi, evident) prin junglă n-a fost niciodată atât de distractiv până la Crysis, să recunoaștem.

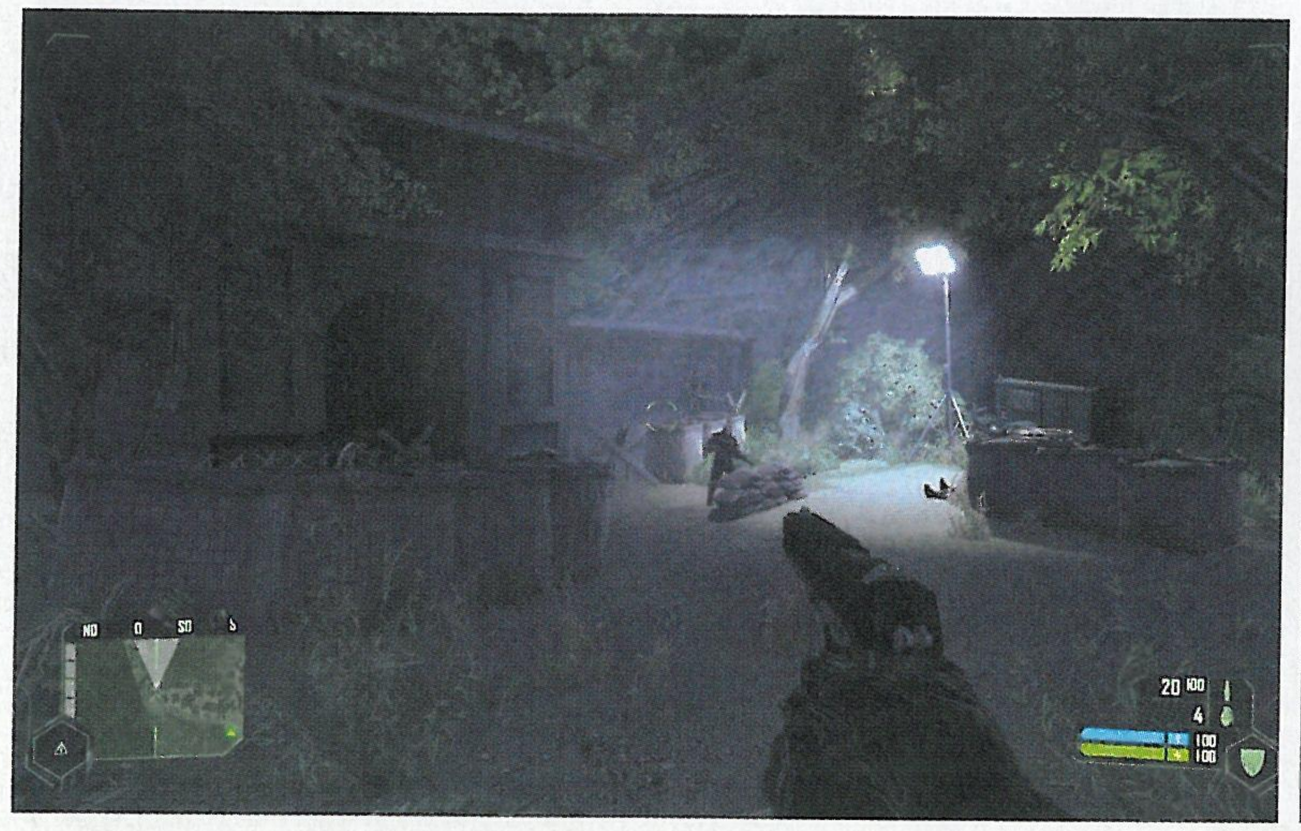
Gameplay-ul solid din Mandate of Heaven este acompaniat de atacuri din aer și o luptă antrenantă împotriva generalului nord-coreean și a gărzilor sale echipate cu nano-costume. Atât generalul, cât și gărzile sale folosesc cu inteligență abilitățile costumelor, mai ales invizibilitatea, reușind să transforme întâlnirea dintre părți într-o luptă tactică deosebit de antrenantă. La rândul lor, armele se prezintă într-un număr redus, iar obiectivele secundare nu abundă. Însă nu le-aș putea numi neajunsuri, pentru simplul motiv că experiența de joc se mulează perfect pe stilul de joc al fiecărui jucător în parte, exact ca în Crysis.

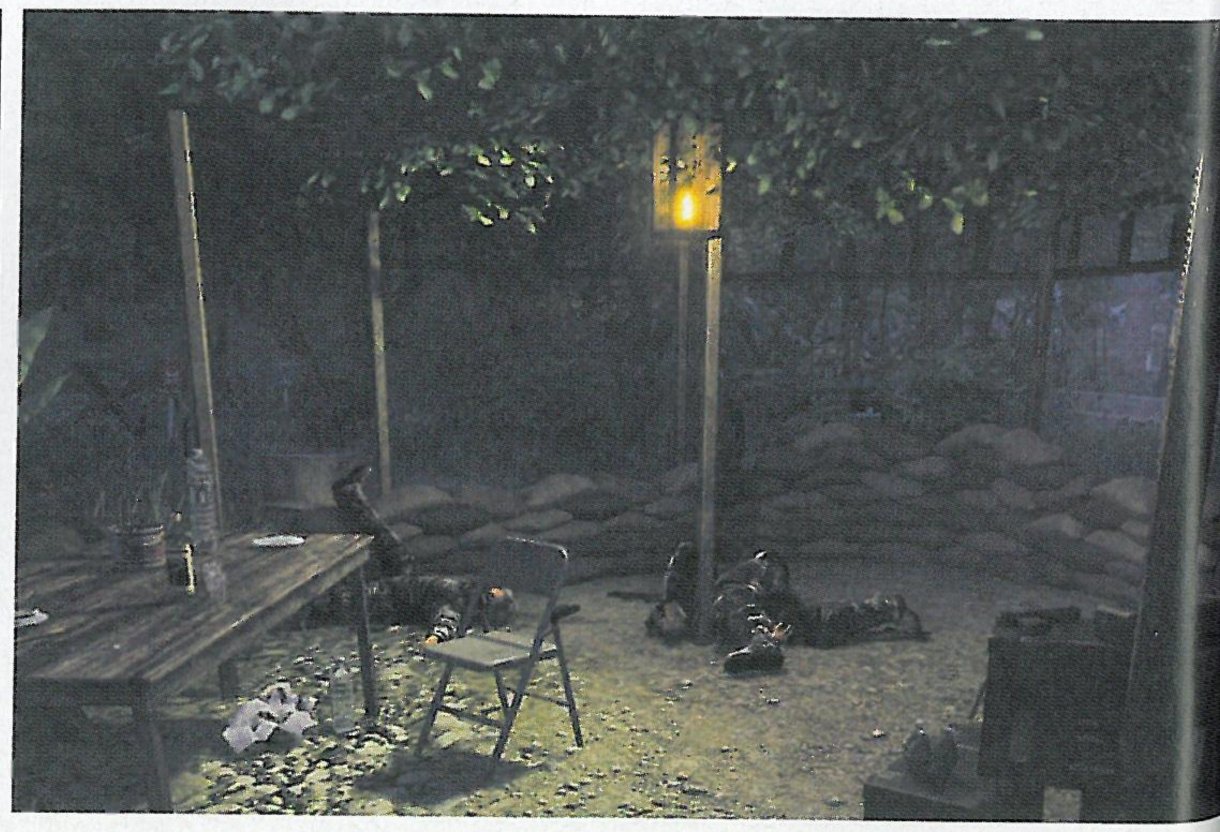
O altă calitate a modului este că încurajează explorarea, clădirile vizibile din depărtare momindu-te să te abați de la obiectivul principal, măcar să le vizitezi. Există însă și o serie de obiective secundare, ce implică distrugerea a trei baterii antiaeriene pentru a permite atacarea din aer a culcușului ce-i ține generalului nord-coreean de cald. Evident, bateriile sunt plasate în colțuri îndepărtate ale hărții, iar ca să ajungi la ele, vei vizita zone care ar fi riscat să treacă neobservate în mod normal. Și ai ce vedea.

Dar pentru că pomeneam de moduri multiple în care poți atinge obiectivele, merită dat un exemplu, și anume urcușul către un templu, ce duce către obiectivul principal. Obiectivul în cauză poate fi atins în două moduri – pe lângă coastă, parcurgând niște terase arătoase, sau printr-o peșteră, apoi printr-un cimitir și o a doua peșteră, drum care te va duce exact în fața templului. Orice cale ai alege însă, de obiecte interesante și inamici nu vei duce niciodată lipsă, Mandate of Heaven fiind exemplul perfect de joc în care luptele furibunde se îmbină armonios cu explorarea. Nici că puteam aștepta mai mult de la un mod pentru Crysis, poate mai puțin durata, dar chiar și așa, Mandate of Heaven rămâne o experiență memorabilă.

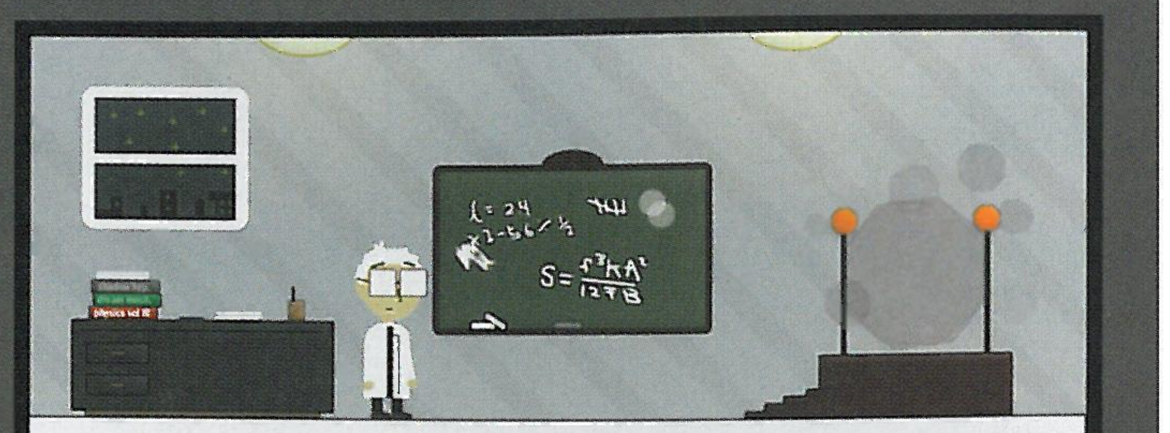
Ca fapt divers, numele Mandate of Heaven vine de la un concept filozofic chinezesc tradițional, ce ține de legitimitatea conducătorilor. Acesta spune că Cerul binecuvântează autoritatea unui conducător, dar va fi nemulțumit de orice regim despotic și îi va retrage mandatul, provocând detronarea conducătorului acestuia. Mandatul Cerului va fi apoi transferat celui care se dovedește mai vrednic.

Mandate of Heaven se află pe DVD-ul acestei ediții, în secțiunea MODs.









Doctor G. Borowskistein is performing experiments at his lab for his theory on the physics of shadows.

Incertitude

În Incertitude, avem ocazia să îmbrăcăm halatul doctorului G. Borowskistein, om de știință cu acte în regulă, mereu pus pe diverse de experimente. În cel mai nou experiment al său, doctorașul studiază umbrele, iar acum se confruntă cu o problemă neprevăzută ce a intervenit în planul său măreț, dându-l peste cap. Mașinăriile din laborator au luat-o brusc și dintr-o dată razna, iar el este teleportat într-o lume ciudată. Bineînțeles, doctorul trebuie să scape, iar nouă ne revine misiunea să-i purtăm pașii către finalul fiecărui nivel în parte, rezolvând diverse puzzle-uri ce-i țin calea. Unele implică aranjarea unor obiecte într-o anumită ordine, dar există și monstruozități care abia așteaptă să îi sară în spinare, precum și teleportoare care îl ajută să ajungă în locuri de neatins în condiții normale.

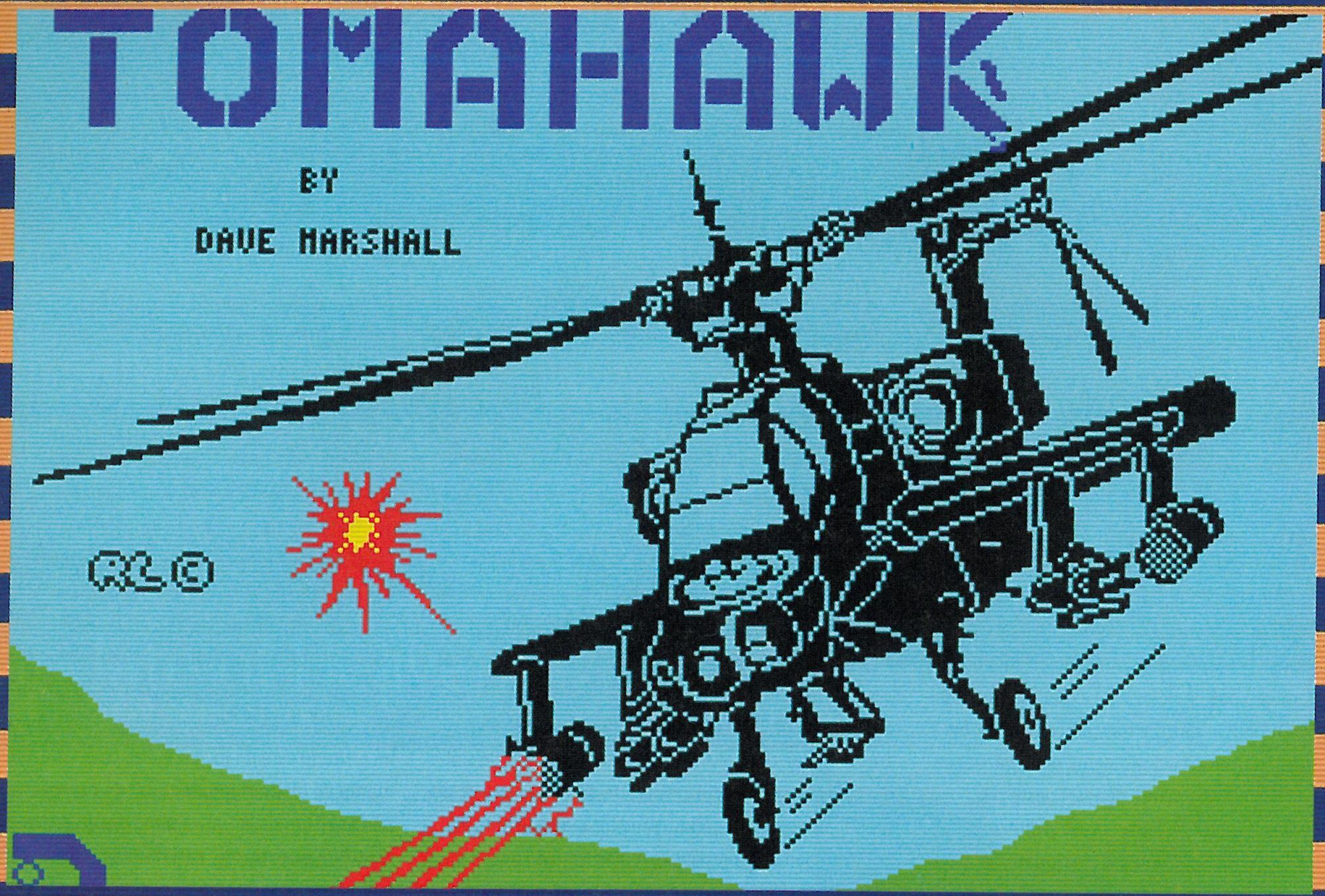
Incertitude constă în 10 niveluri presărate cu monștri numai buni de căsăpit, obiecte manevrabile, puzzle-uri provocatoare, muzică relaxantă și grafică 2D simplă, dar frumoasă. Eroul se poate deplasa la stânga și la dreapta, poate sări, iar la nevoie, chiar să folosească o armă. Așadar, controlul este simplu. Însă pe cât de simplu este la început jocul, pe atât de dificil devine într-un timp foarte scurt, punându-ți îndemânarea la grea încercare. Așadar, fii pregătit să mori destul de des.

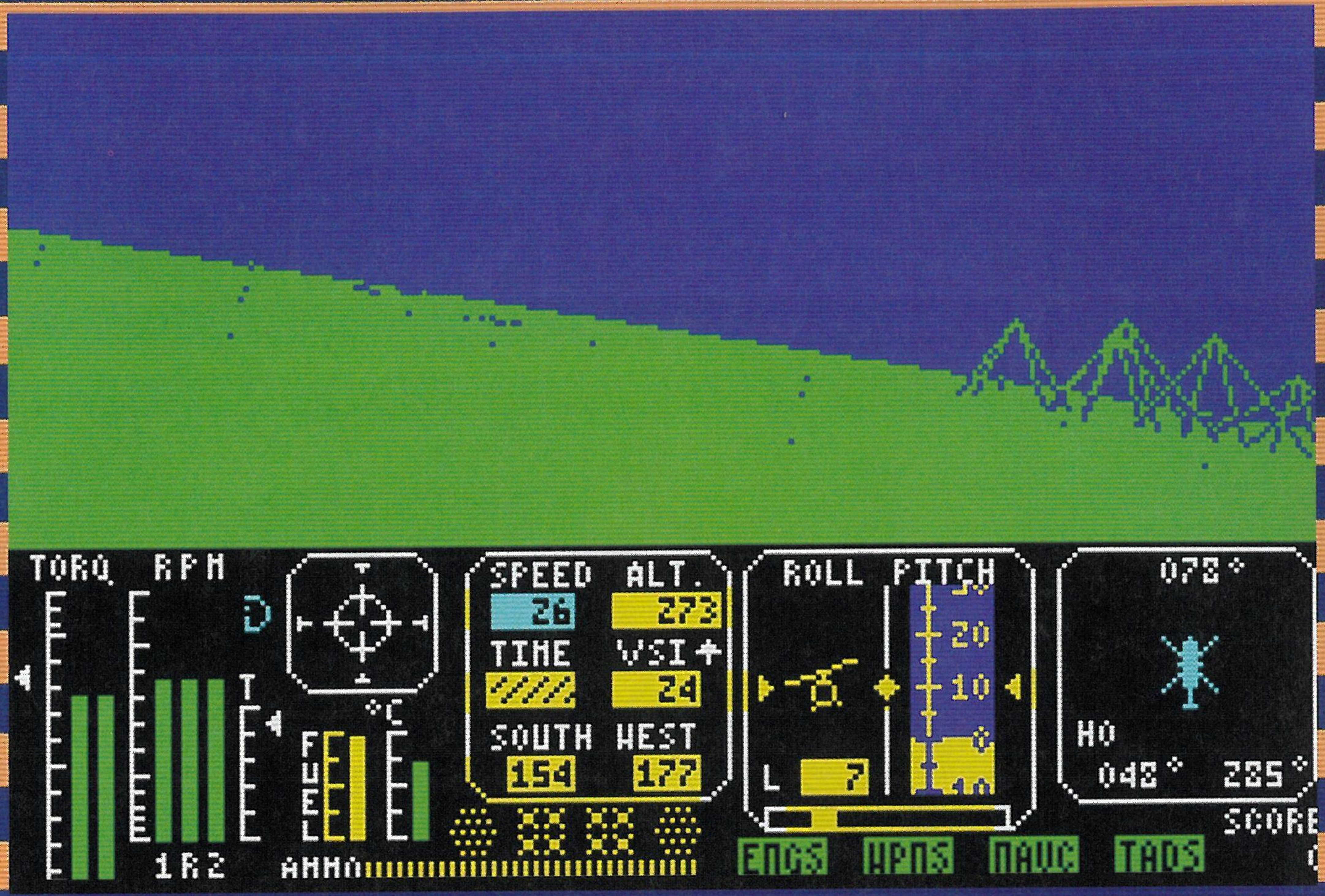
Designul nivelurilor este reușit, însă puzzle-urile numai ușoare nu sunt. În multe situații, durează destul de mult până să-ți dai seama ce ai de făcut pentru a trece peste un obstacol, iar apoi să-ți folosești la maximum talentul de acrobat pentru a rămâne în viață. Jocul oferă, în schimb, posibilitatea de a-ți salva progresul, astfel că nu vei fi nevoit s-o iei de la capăt pentru a trece peste etapele sale mai dificile.

Singurul neajuns ar fi că-i lipsește diversitatea, care ar fi putut să atragă mai multe categorii de jucători, nu doar pe fanii genului. Poate că nu i-ar fi stricat nici niscaiva efecte de sunet în plus, însă chiar și așa, Incertitude este un joc excelent, cu puzzle-uri și elemente de platforming deosebit de provocatoare, iar până să-l terminați, vă va pune destul de des pe gânduri. Prin urmare, nu-l veți termina într-un timp scurt, iar longevitatea contează.

Incertitude se află pe DVD-ul acestei ediții, în secțiunea EXTRA.

■ KiMO





Program: Tomahawk1

Pe vremea mea, nepoţeilor, singurul lucru care te convingea să cumperi un joc era titlul şi eventualele recomandări din partea amicilor mai tehnologizaţi decât tine. N-aveam internet, nu descoperisem Hobbit-ul, iar pe copertele casetelor din comerţ tronau liste peste liste (scrise cu pixul în cazul comersanţilor care nu-şi permiteau un copiator şi o imprimantă sau cu creionul în cazul celor care nu-şi permiteau un pix) şi nu un artwork frumos cum s-ar fi întâmplat dacă eu aş fi avut bani şi ei o lege a drepturilor de autor. Prin urmare, când am văzut TOMAHAWK, scris caligrafic, cu majuscule îngroşate, printre alte şase titluri care nu-mi spuneau mai nimic, am crezut că mi-a pus Karl May mâna în cap. Proaspăt ieşit din Vestul Sălbatic al lui Herr Karl, am cumpărat pe loc caseta, în speranţa că, la ceas de seară, după ce-mi termin temele, voi scalpa măcar o familie de colonişti care i-au speriat bizonii vărului meu, şeful Load Gheară de Ghilimea. Bineînţeles, cum nu mă apucasem de colecţionat surprize Lazer (tancuri, avioane, elicoptere şi alte maşinării suspecte care, slavă Domnului, nu mi-au trecut încă printre sondele din spatele curţii), nu eram la curent cu obiceiul americanului de a-şi boteza maşinăriile de război cu nume împrumutate de la vechii (şi foştii) ocupanţi ai lumii noi. Aşadar, eu mă aşteptam la un joc cu indieni şi am primit un simulator de Apache. AH-64 cel măsliniu, nu omul cel roşu. Karma is a bitch, ar fi spus jupânul Ciolan dacă engleza lui - exact aceeaşi engleză care l-a convins să-mi cumpere un joc cu maşini crezând că-i şah - i-ar fi permis să folosească asemenea construcţii complexe.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

N-am avut eu norocul să dau de un HAWX antediluvian, ci mi-a picat în braţe chiar un sim serios. Cât de serios? Pe cât de serios îi permiteau să fie inginerii de la McDonnell Douglas şi cei 48 „dă kilo" ai Spectrumului. Şi i-au permis cam multe, pentru că mi-au trebuit vreo câteva zile ca să mă prind cum să decolez, să menţin elicopterul la o altitudine constantă şi, desigur, cum să trag cu tunul/racheta. Au urmat câteva săptămâni de zbor acrobatic (nu intenţionat), iar ceva mai târziu am reuşit să deprind nişte şmecherii care mi-au fost de un real folos câţiva ani mai încolo, când am pus mâna pe alt simulator de elicopter. Băi, e greu să zbori la 12 ani, când nici măcar formula deplasării unui Abrams pe un plan înclinat n-o cunoşti, fără manual şi fără joystick.
Adevărul e că trei sferturi din timp bântuiam ca orbetele între cer şi pământ, printre piramide mai mici (copacii) şi piramide mai mari (munţii), şi habar nu aveam ce fac. Dar simţeam că pe ecran se întâmplă ceva important şi serios şi poate, dacă voi insista îndeajuns de mult, o să aflu exact ce. Şi-atunci să vezi circ aerian! Pe moment îmi era de ajuns că zburam cu un elicopter, măcelul putea să mai aştepte. A venit şi el. Mai târziu, şi oricum nu contează cum, mai importante sunt lecţiile predate de musiu Tomahawk. Unu, casetele pirat ar trebui să fie livrate cu note explicative, să nu mă trezesc cumpărând un simulator de submarin (da, mi s-a întâmplat cu Silent Service) crezând că e joc cu ninja/spioni/femeigoale. Doi, elicopterul e o sculă complicată, nu degeaba i-au trebuit omului câteva milenii să-l inventeze. Şi trei, să înveţi un joc complex este o experienţă deosebit de plăcută, plină de surprize, nu ştiu de ce se feresc toţi de ele ca de dracu.

0 OK, 0:1

A Game of Thrones – The Card Game





A card game of thrones?

Mai sunt câteva săptămâni până la debutul serialului A Game of Thrones pe HBO, serial bazat pe ceea ce este, pentru mine, cea mai bună serie de cărți scrisă vreodată. Nu accept opinii contrarii. Din păcate, autorul cu inițialele tradiționale (George R. R. Martin) mă tachinează cu a cincea carte din serie din toamna lui 2005 și tot promite că nu mai are mult. Așa că, în lunga așteptare după A Dance With Dragons, mă delectez cu altă saga (The Dark Tower a lui Stephen King) și diverse produse A Song of Ice and Fire: serialul azi-mâine, A Game of Thrones boardgame de care scriam mai demult și acum, din dărnicia celor de la Taraba de Jocuri (punct ro), am în posesie un joc de cărți Game of Thrones.

Nu am scris eu despre foarte multe jocuri de cărți. Cred că au fost doar Citadels și The Witcher înainte, iar despre MTG, care îmi ocupă majoritatea timpului de nerd-gamer, nu prea are rost să scriu în detaliu dacă nu știți imaginea mai amplă. Chestia cu tot ce e „card game" și nu e Magic The Gathering sau clonă a acestuia este că se pierde într-o nebuloasă undeva între boardgame și joc de cărți. The Witcher și Citadels sunt undeva la granița cu boardgame-ul deși nu au o „tablă" în sensul adevărat al cuvântului, iar A Game of Thrones e cu un picior în pragul jocurilor de cărți deși are o cutie identic de mare cu cea a boardgame-ului și o placă de carton ca una din componente.

Magic – the Thronering

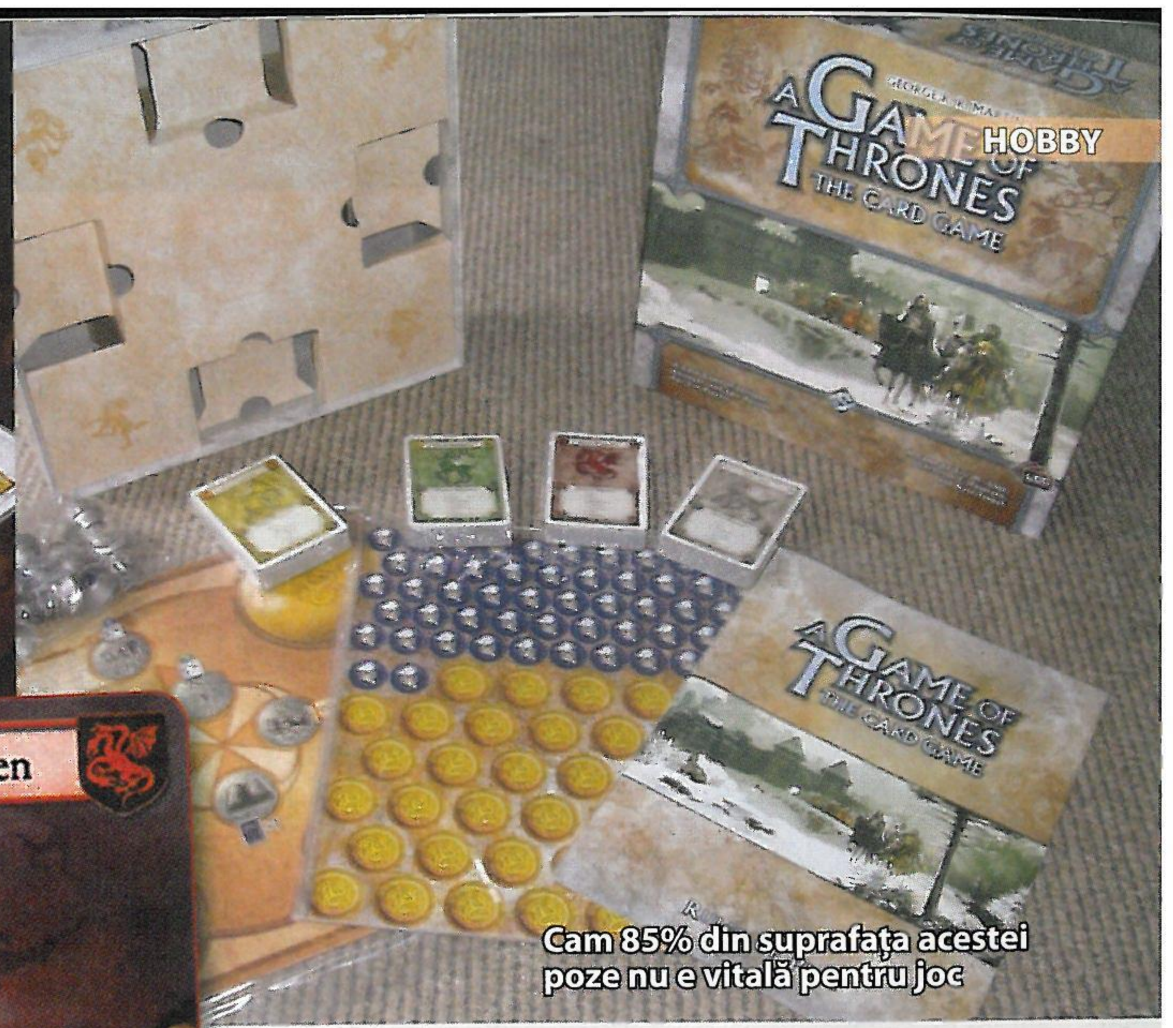
Nu vă speriați când auziți de cutie. Vă asigur că puteau lejer împacheta jocul într-un recipient de dimensiunea unei foi A5, dar au ținut neapărat să pună bucata de carton de care vorbeam înainte care are mai mult rol de ajutor pentru vizualizare decât altceva. Ca puțin background (vă rog să mă opriți dacă mă lungesc prea mult, dar aș putea vorbi despre seria asta zile în șir), A Song of Ice and Fire are un univers fantasy medieval în care magia, elfii și paladinii au foarte puțin loc. Asta pentru că majoritatea spațiului e ocupat de jocuri de putere între nobili, intrigi de toate felurile (cum ar fi relația incestuoasă și adulterină între regină și fratele ei geamăn) și mizeria claselor de jos. E o lume fără absoluturi morale sau antagoniști. Nu există orci sau Darkspawn, zmei, Reaperi, Salamandra, Monolith, Sith, Scourge, Zerg, Jokeri, roboți sau naziști cum v-ați obișnuit, în schimb există personaje cu ambiții și motivații, unele mai ușor de agreat decât celelalte (niciodată aceleași pentru doi cititori) cu un scop comun: fiecare vrea puterea. Și sincer, jocul de cărți reușește să ilustreze feelingul general al cărților destul de bine.


Un fel de Guvern, dar fără Boc. Deci Fantasy.

În cutia de bază vin patru pachete reprezentând patru din Casele tărâmului Westeros: Stark (nobilii din nord, onorabili câteodată până dincolo de limita prostiei), Lannister (cea mai bogată Casă și totodată cea mai ambițioasă), Baratheon (Casa care deține Tronul) și Targaryen (Casa exilată pe continente mai exotice care la începutul seriei e compusă din ultimii doi copii ai acesteia). Aceste caracteristici determină stilul de joc al fiecărei case: Stark, de exemplu, vor avea personaje mai puțin puternice, dar care își conferă reciproc bonusuri, în timp ce Baratheon se bazează mai mult pe forță brută și personaje independente.


Casa Stark cea overpowered




Cam 85% din suprafața acestei poze nu e vitală pentru joc

Cărțile au trei tipuri importante: Personajele, Atașamentele și Evenimentele. Personajele sunt nucleul oricărui deck, având o caracteristică de putere care determină (evident) puterea cărții atât în atac, cât și în apărare. Alte caracteristici importante ale cărții sunt tipul de atacuri și apărări în care pot participa: Militare, Intrigă și Putere, precum și alte abilități unice fiecărei cărți sau cuvinte cheie care determină cum sunt afectate de celelalte personaje. Atașamentele pot fi orice: o armă, un companion sau gardian, precum și diferite condiții (cum ar fi, spre exemplu, o boală care slăbește personajele). O armă îi poate da un bonus de forță personajului, în timp ce un bodyguard ar putea fi sacrificat pentru a salva personajul.

Evenimentele sunt cărți care pot fi jucate o dată, își fac efectul și dispar. Nu există o regulă pentru ceea ce face un eveniment, fiecare fiind unic în felul său, dar toate au un impact simțitor asupra jocului. De exemplu, un eveniment din pachetul de Stark distruge toate personajele care fac un atac militar, lăsând inamicul complet descoperit.

Aș mai putea menționa zonele, care pot face mai multe chestii, dar cel mai des dau un bonus de aur (resursa de bază în joc) sau ieftinesc cărțile jucate. Jocul se poate juca în doi, trei sau patru jucători, iar mai jos o să rezum cum...


Placa inutilă de carton de care vorbeam

Ze plot thickens...

Orice pachet mai trebuie să aibă și șapte (exact) cărți de plot separat. Fiecare tură începe cu jucătorii alegând cartea de plot pe care o vor juca în acea tură. Acestea sunt descoperite deodată. Pe o carte de plot există câteva informații relevante în afară de evenimentul major pe care îl ilustrează: Prima este venitul. Cantitatea de aur pe care jucătorul o primește în acea tură. A doua este inițiativa. Jucătorul cu cea mai mare inițiativă începe. Ultima este pur și simplu damage-ul pe care îl va da un jucător în acea tură cu atacurile sale. În plus față de aceasta, fiecare plot card are un efect unic care se întâmplă pe loc sau e activ pe parcursul turei.

Urmează alegerea titlurilor pentru acea tură. Nu voi intra prea mult în detaliu. Titlurile sunt doar condiții care îi oferă anumite avantaje jucătorului, iar majoritatea primesc bonusuri de la jucătorii cu un anume titlu și îl au ca inamic pe altul. E o mecanică trivială în doi jucători, dar mult mai relevantă în mai mulți pentru că încurajează crearea de alianțe.

După ce jucătorul și-a tras cărțile (două pe tură) și a primit banii ce i se cuvin, urmează faza de recrutare...

Du-te la oștire!

Faza de recrutare e destul de simplă: Plătești costul unei cărți și o pui jos. În acel moment, cartea devine activă și toate abilitățile sale, dacă există, afectează restul mesei. Urmează faza de atac.

Atacurile se numesc aici „provocări" și pot fi de cele trei tipuri expuse mai sus. Pentru a ataca, jucătorul trebuie să întoarcă oricâte personaje 90 de grade pentru a marca faptul că au atacat (jocul o numește „a îngenunchea"). Puterea lor totală devine valoarea atacului. Jucătorul atacat poate face același lucru cu un număr de personaje ale sale pentru a apăra. Dacă forța atacului este mai mare sau egală cu forța apărării, atacul are succes și provoacă pierderi egale cu valoarea de pe plot card. Un atac militar va forța apărătorul să omoare două personaje la alegere, un atac de intrigă va avea ca efect aruncarea unui număr de cărți, iar unul de putere ia un număr de tokenuri de putere (Doamne, ce urăsc să traduc termenii ăștia) din rezerva generală. De obicei un calcul simplu îți arată dacă ai șanse să aperi un atac, dar chiar dacă nu ai, e indicat să aperi cu cel puțin un personaj, altfel, indiferent de tip, atacatorul va fura putere de la tine.

După atacuri, urmează faza de dominare în care primește putere jucătorul cu cea mai multă forță „neîngenuncheată" pe masă. Scopul ultim al jocului este de a acumula 15 putere.

Și totuși...

Jocul e foarte antrenant, este nevoie de un pic de gândire strategică și management al resurselor, iar deși nu e deloc necesar să fi citit cărțile, e mult mai distractiv să știi ce se întâmplă și cine sunt personajele de pe masă. Dar nu pot să nu dau măcar o bilă neagră la capitolul game design. În primul rând, sunt câteva lucruri minore pe care manualul nu le discută, iar asta se simte câteodată. De asemenea, câteva aspecte ale jocului sunt prea haotice pentru un joc de cărți. Poate sunt eu prea obișnuit cu Magic the Gathering, dar nicio carte care a fost jucată în tura curentă nu ar trebui să fie capabilă de atac, ca regulă generală.

În plus, deckul de Stark mi s-a părut mult prea puternic. Există o zonă care dă +2 la forță tuturor personajelor tale, iar în pachetul de plot au o carte care distruge toate personajele de pe masă (iar un astfel de efect într-un card game e o chestie destul de serioasă). Dar băieții știu să își scoată banii. Deckurile sunt 100% personalizabile cu pachetele expansion care sunt multe și variate, iar spre deosebire de Magic the Gathering, dat fiind că nu există concursuri organizate, nu e nici pericolul de a investi prea mult în el.

... atât de mult încât ești nevoit pe urmă să scrii articole în LEVEL ca să nu mai trebuiască să mergi la ieșirea din oraș după apusul soarelui.

Ofertant: www.tarabadejocuri.ro

Paul Policarp

HARD DISKURI EXTERNE

DE 2,5 ȚOLI - TERABIȚI ÎN BUZUNAR

Dacă începem să adoptăm SSD-uri în notebook-uri sau desktop-uri, va trebui să achiziționăm un hard disk extern încăpător. În definitiv, trebuie să folosim cumva conexiunile rapide la internet, nu?

Dacă în cazul procesoarelor sau al plăcilor video vechile modele se ieftinesc, dar nu-i atrag pe foarte mulți utilizatori din cauza faptului că sunt din ce în ce mai flămânzi după performanță, la hard diskuri situația este un pic diferită. Cu noile tehnologii precum USB 3.0, SATA 3 sau cu performanța de a „îndesa" până la 1 TB de date pe un singur platan al unui hard disk de 3,5 țoli, scăderea prețurilor la hard diskuri, fie ele şi externe, era inevitabilă. Cei mai mulți dintre utilizatorii de notebook-uri sau netbook-uri au loc în sistemele lor portabile pentru un singur hard disk. În momentul în care trec de exemplu la utilizarea unui SSD, mult mai mic ca spațiu, un hard disk extern devine indispensabil chiar şi pentru sarcinile de zi cu zi. Adevărul este că, la capitolul performanță, SSD-ul poate fi o revelație pentru posesorii de sisteme de orice gen, însă faptul că majoritatea celor care au adoptat o astfel de soluție s-au orientat către o capacitate de stocare de 64 GB nu face decât să reconfirme prețul foarte mare de achiziție. Astfel hard diskurile externe construite în jurul unui hard disk de laptop de 2,5 țoli devin încet-încet cea mai fiabilă soluție. Confortul de a nu fi legat tot timpul la priză, la care se adaugă şi o greutate apropiată mai degrabă de cea a unui telefon mobil decât a unui hard disk, pe care îl transportam cu câțiva ani în urmă de la un prieten la altul, justifică cei câțiva zeci de bani în plus pe GB de spațiu.

În urmă cu aproximativ un an, un hard disk extern de 500GB cu alimentare de la USB era mai apropiat de pragul psihologic de 100 de euro, iar acum este mai apropiat de 100 de dolari. Dacă până nu demult era aproape inimaginabil să poți avea 1 TB de spațiu dintr-un singur hard disk de laptop, acelaşi TB poate sta acum în buzunar lângă portofel. LaCie Rikiki poate să trimită sau să primească date la 100 MB/s, iar în cazul în care sunteți destul de norocoşi să aveți o interfață USB 3.0, se comportă foarte bine şi la folosirea unui port USB 2.0. A-Data CH94 este un model care a atins de asemenea capacități de până la 1 TB şi, chiar dacă modelul din laborator avea o capacitate de „doar" 500 GB, construcția cu cablu miniUSB integrat şi designul compact l-au evidențiat ca având o construcție inteligentă. LG HXD5 sau netbook friend, după cum îi spun producătorii, este unul din cele mai mici hard diskuri externe pe care le-am testat. Chiar dacă modelul celor de la LG nu este unul din cele mai performante, cu un raport bun preț/performanță şi un colorit variat, acesta reprezintă o soluție foarte bună pentru persoanele cu un simț estetic mai dezvoltat. Dacă ați reuşit să faceți trecerea la USB 3.0 atât cu sistemul desktop de acasă, cât şi cu netbook-ul folosit în deplasări, NH01 de la A-Data este o soluție performantă pentru a profita pe deplin de noua interfață. Deşi utilizatorii de medii de stocare au asociat pentru o foarte lungă perioadă de timp compania Verbatim cu ideea de CD-uri şi DVD-uri, linia de hard diskuri Store'n'Go nu face decât să reconfirme performanța şi tradiția brandului în acest domeniu. Dacă fiabilitatea dispozitivelor unui producător care creează atât carcasa, cât şi hard diskul din interior vă atrage şi în ceea ce priveşte hard diskurile externe, Seagate este responsabil atât de carcasa albastră cu leduri care să indice activitatea din interior, cât şi de platanele care vă păstrează cei 320 GB de date.

În definitiv, designul, performanța şi prețul sunt reperele care vor defini următoarea voastră achiziție a unui hard disk extern. Ordinea în care cele trei criterii menționate mai sus vor influența decizia de cumpărare rămâne la latitudinea voastră.

Alexandru Puiu

1 Seagate FreeAgent Go 320GB ST903203FBD2E1-RK



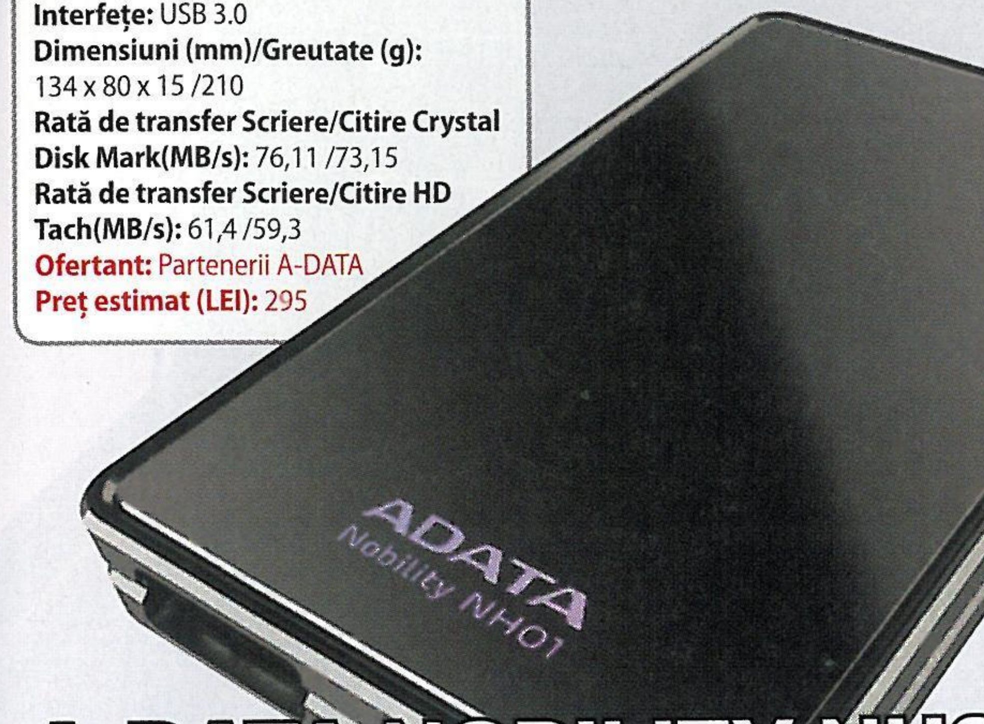
SPECIFICAȚII:
Capacitate: 320 GB
Interfețe: USB 2.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 130 x 80 x 13 /185
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 32,51/19,11
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 31,3/20,2
Ofertant: SigmaNET Computers
Preț estimat (LEI): 298

2 A-DATA Classic CH94 500GB ACH94-500GU-CBK



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 2.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 130 x 87 x 20/190
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 33,45 /28
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 33,7/27,2
Ofertant: Partenerii A-DATA
Preț estimat (LEI): 265

3 A-DATA NOBILITY NH01 500GB SuperSpeed ANH01-500GU3-CBK



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 3.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 134 x 80 x 15 /210
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark(MB/s): 76,11 /73,15
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach(MB/s): 61,4 /59,3
Ofertant: Partenerii A-DATA
Preț estimat (LEI): 295

4 Verbatim Store 'n' Go 500G



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 3.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 125 x 80 x 18 /182
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark(MB/s): 86,88 /77,34
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach(MB/s): 68,5 /64,9
Ofertant: Partenerii Verbatim
Preț estimat (LEI): 325

5 LG HXD5 500GB



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 2.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 122 x 81 x 12 /200
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark(MB/s): 32,58 /21,45
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach(MB/s): 32,1 /20,5
Ofertant: Partenerii LG
Preț estimat (LEI): 320

6 LaCie Rikiki USB 3.0



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 1 TB
Interfețe: USB 3.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 118 x 75 x 19 /225
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 109,7 /100,3
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 85 /83,9
Ofertant: Partenerii MICRO Components
Preț estimat (LEI): 558

LaCie 5big Network 2

aproximativ 3000 de lei

Având la bază 5 hard diskuri interconectate în RAID 5 sau RAID 6 (hot-swap), acest model de la LaCie s-ar putea să devină idolul pasionaților de TB. Disponibil cu 5 TB, 7,5 TB şi 10 TB, 5big Network nu este doar o cutie mare, ci şi un pachet complex de funcții în „haine de firmă". Desenat de Neil Poulton, acest NAS poate fi integrat în rețeaua locală prin 2 porturi Gigabit (10/100/100) care operează în funcție de necesități. Dacă un port LAN se defectează, celălalt preia tot traficul (failover), iar dacă un port este solicitat excesiv, traficul se împarte în mod egal pentru a evita congestia datelor (load balancing). Dacă nu vă sunt suficienți cei 5 sau 10 TB, merită să rețineți că vine şi cu 4 host-uri pentru a mai conecta alți câțiva TB de spațiu prin 2 x USB-uri sau 2 x eSata.



Logitech Harmony 900

Dispozitiv pentru armonie în casă

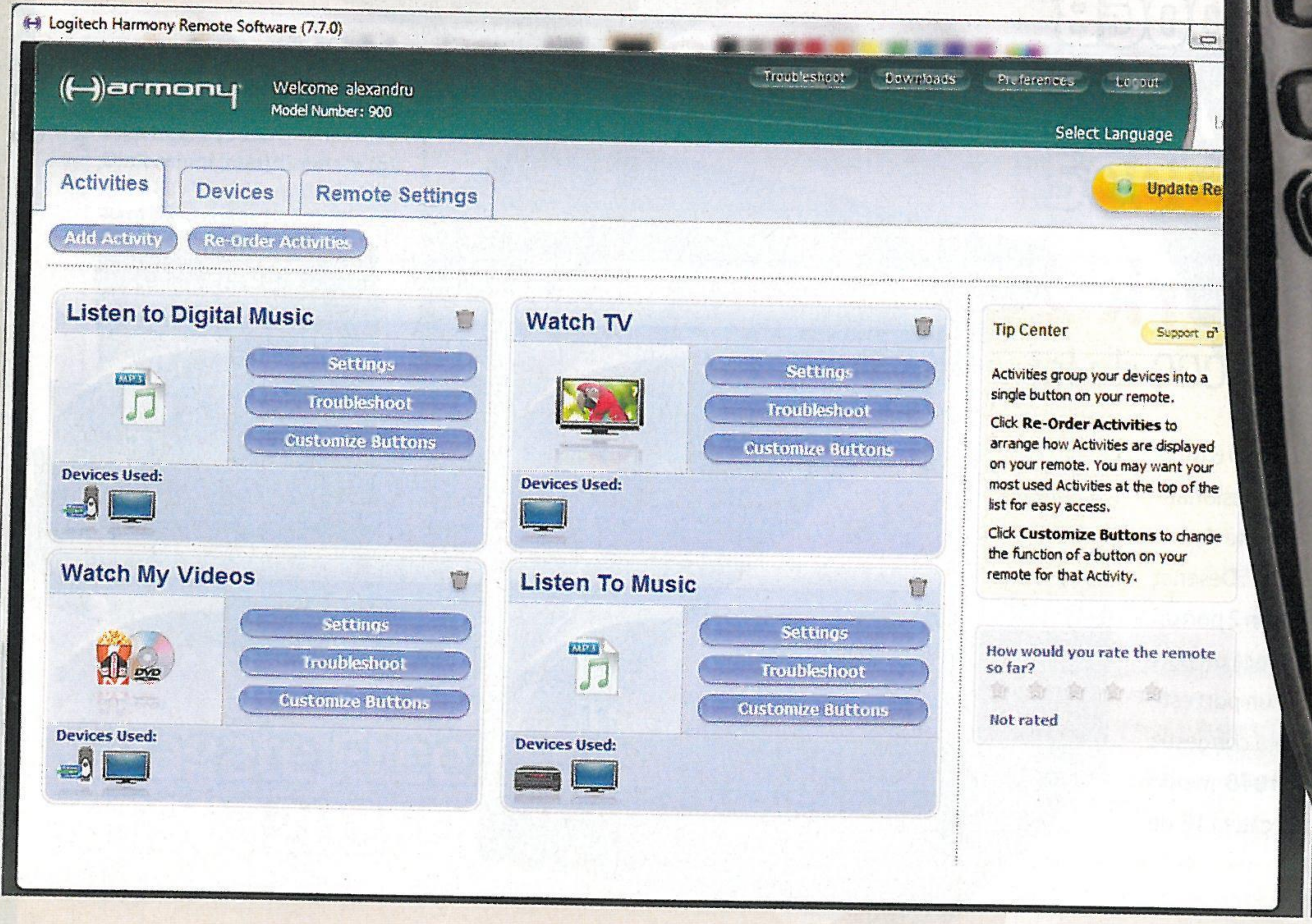


Cu cât acumulezi mai multe dispozitive în casă, cu atât vezi că se umple masa de telecomenzi. Dacă în urmă cu 10-15 ani rar se întâmpla să vezi încă o telecomandă pe lângă cea de la televizor, acum ajungi cu uşurinţă la cinci, dacă nu mai multe. Un scenariu simplu ar fi: o telecomandă pentru televizor, una pentru set-up box-ul pentru televiziunea digitală, una pentru playerul DVD/Blu-ray, una pentru sistemul de boxe, la care se poate adăuga foarte uşor una pentru un video recorder pe care nu-l mai folosiţi sau o combină stereo ai cărei ani de glorie au apus de mult. Pentru acest scenariu există telecomenzi universale şi, deşi foarte mulţi au ajuns să asocieze acest concept cu telecomenzile din piaţă de la ruşi, pe care le puteţi folosi în locul telecomenzii de la televizor care s-a defectat, aici nu este vorba de acele telecomenzi.

Acum câţiva ani, Logitech a început să creeze o linie de dispozitive high-end intitulată Harmony, al căror unic scop este înlocuirea acelor telecomenzi care, cu cât au mai multe butoane, cu atât devin mai complexe, sau, şi mai rău, necesită un manual. Chiar dacă iniţial înlocuirea celor cinci telecomenzi sau mai multe cu una singură ar putea părea un moft, după ce aţi fost „iniţiaţi" în taina telecomenzilor universale, veţi vedea că nu e aşa. Deşi unele telecomenzi din gama Harmony se apropie de dimensiunile unei rame foto şi se ascund aproape integral în spatele unui ecran sensibil la atingere, încă se mai creează şi modele care sunt apropiate de conceptul clasic de telecomandă în ceea ce priveşte designul. Unul dintre aceste modele este Harmony 900.

Impresionant încă de la prima interacţiune, cu un pachet complex de funcţii, dar mai ales un pachet complex de accesorii, Harmony 900 reprezintă o gamă de dispozitive într-unul singur. Pe lângă telecomanda în sine, în pachet mai găsiţi: un receptor RF (radio frequency – frecvenţă radio), un dock care funcţionează şi ca staţie de încărcare, un cablu USB, două transmiţătoare infraroşu, două încărcătoare la priză, o baterie litiu-ion pentru telecomandă, un CD pentru instalarea aplicaţiei de configurare pe PC, un manual şi o lavetă pentru ştergere. Cum am zis – pachet complex de accesorii. Cel mai mare avantaj al acestui model faţă de altele de pe piaţă este utilizarea tehnologiei de radio frecvenţă în defavoarea celei infraroşu. Astfel puteţi comunica mult mai uşor cu dispozitivele preferate, fără niciun fel de interferenţă, chiar şi prin anumiţi pereţi. Chiar dacă s-a făcut această trecere, pentru a menţine compatibilitatea cu majoritatea dispozitivelor, s-a apelat la o combinaţie dintre un receptor radio şi două emiţătoare infraroşu.

Harmony 900 este extrem de plăcut de ţinut în mână, iar combinaţia dintre plastic şi cauciuc integrat într-o formă ergonomică încurajează o utilizare de lungă durată fără niciun fel de probleme. Un avantaj major al acestui dispozitiv, care se reflectă într-o interfaţă extrem de prietenoasă cu utilizatorii de orice tip, este prezenţa unui ecran sensibil la atingere în partea de sus a telecomenzii. Acesta afişează un set complex de funcţii pe care le preia de la dispozitivul cu care doriţi să interacţionaţi. Dacă de exemplu aveţi un televizor cu 3 HDMI-uri, dintre care unul pe lateral, pe ecranul telecomenzii Harmony 900 veţi avea afişat exact acest lucru. Printr-o simplă atingere veţi putea selecta inputul dorit: HDMI 1, HDMI 2 sau HDMI Side. O altă caracteristică specifică de cele mai multe ori dispozitivelor high-end şi adesea întâlnită la notebook-uri este iluminarea butoanelor. În cazul în care vă întrebaţi câte dispozitive se pot asocia simultan telecomenzii, răspunsul este 15. Dacă vă întrebaţi din câte dispozitive le puteţi selecta pe cele 15, răspunsul este 225.000, însă nu trebuie să vă faceţi griji deoarece numărul acesta este în continuă creştere. Dacă aţi făcut un efort financiar deosebit (aproximativ 1000 de lei în ţara noastră), nu trebuie să vă îngrijoraţi dacă peste jumătate de an vreţi să vă schimbaţi televizorul. Baza de date cu dispozitive controlabile este salvată exclusiv online şi este într-o continuă actualizare. Ca urmare, puteţi lua un Harmony şi să folosiţi şi dispozitivele pe care le veţi cumpăra în anii care urmează. Tot un argument pentru viaţa lungă a acestui dispozitiv este bateria litiu-ion, care poate fi schimbată cu uşurinţă. Un detaliu interesant este calitatea ecranului sensibil la atingere. Acesta afişează în orice moment un conţinut bogat, este extrem de luminos şi pare a avea o rezoluţie foarte mare.

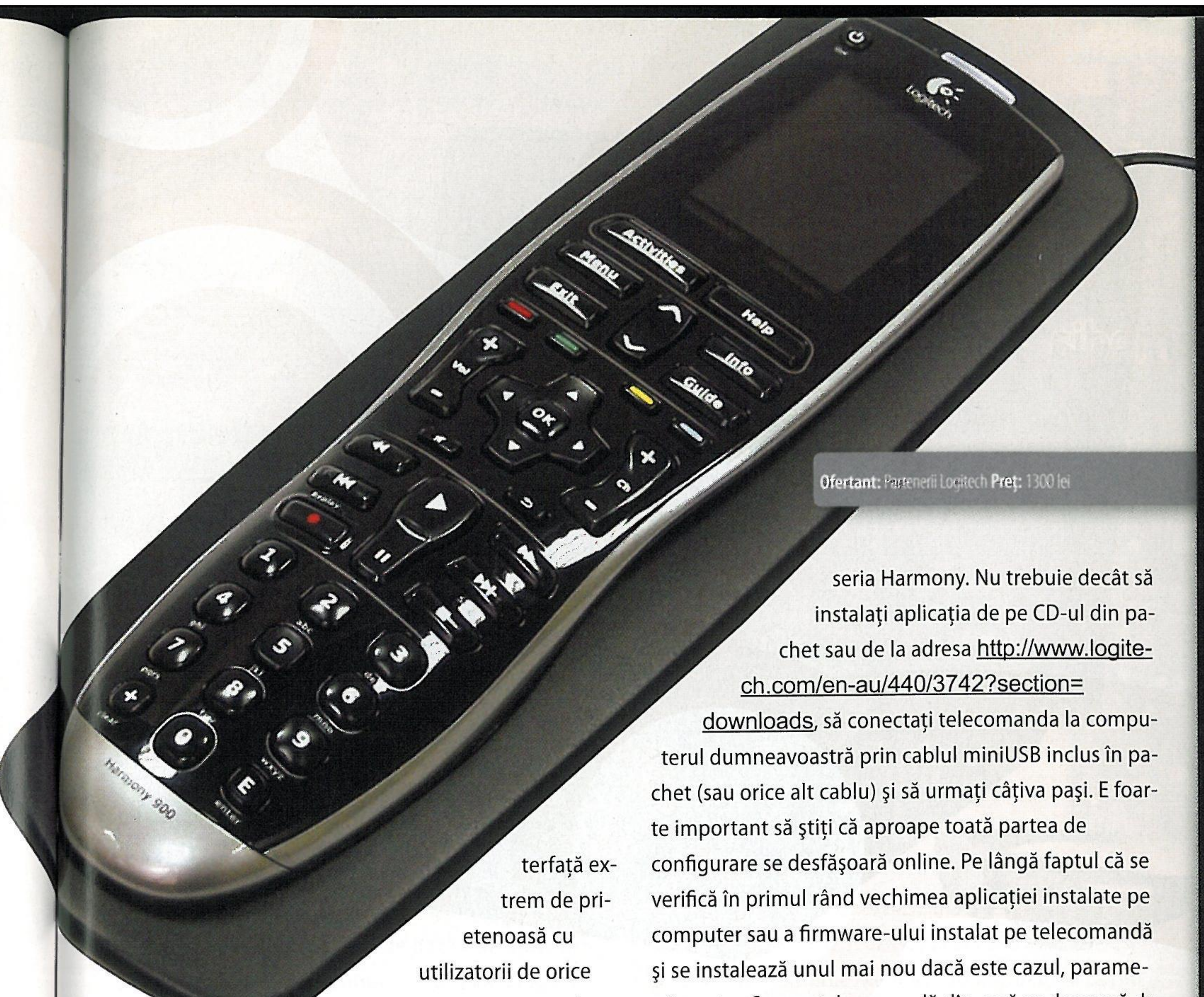


Dar configurarea?

Un dispozitiv creat pentru orice tip de utilizator, indiferent de vârstă sau volum de cunoştinţe IT, trebuie să fie extrem de prietenos. Luând în calcul aceste considerente, Logitech a încercat să creeze cea mai intuitivă modalitate de configurare a telecomenzilor din seria Harmony. Nu trebuie decât să instalaţi aplicaţia de pe CD-ul din pachet sau de la adresa http://www.logitech.com/en-au/440/3742?section=downloads, să conectaţi telecomanda la computerul dumneavoastră prin cablul miniUSB inclus în pachet (sau orice alt cablu) şi să urmaţi câţiva paşi. E foarte important să ştiţi că aproape toată partea de configurare se desfăşoară online. Pe lângă faptul că se verifică în primul rând vechimea aplicaţiei instalate pe computer sau a firmware-ului instalat pe telecomandă şi se instalează unul mai nou dacă este cazul, parametrii pentru fiecare telecomandă din casă se descarcă de pe internet. Din păcate, aplicaţia de pe computer şi telecomandă nu poate afişa conţinut decât în 13 limbi, printre care nu se află şi limba română. Ţinând cont de numărul extrem de limitat de utilizatori ai acestui dispozitiv în ţara noastră, nu le putem însă reproşa acest minus. Pentru a putea modifica uşor dispozitivele controlate cu ajutorul telecomenzii Harmony sau alţi parametri, în primul rând, aplicaţia Logitech Harmony Remote Software 7 vă invită să vă creaţi un cont. Astfel toate informaţiile dumneavoastră vor fi stocate în siguranţă online, oferindu-vă posibilitatea să modificaţi parametrii Harmony 900 de pe orice computer cu un port USB care are aplicaţia de la Logitech instalată. Pentru a trece mai departe, recomandabil ar fi să aveţi marca şi modelul tuturor dispozitivelor din casă. După această etapă, nu trebuie decât să introduceţi respectivele dispozitive în fereastra de configurare şi să aşteptaţi ca aplicaţia să îndeplinească restul sarcinilor de încărcare a setărilor pe telecomandă.

O funcţie interesantă integrată în telecomandă este configurarea de „macro-uri". Chiar dacă sună dubios, prin definirea de activităţi precum Watch TV, Watch DVD sau Play a game puteţi stabili mai multe acţiuni care să se desfăşoare la o simplă apăsare de buton. Un scenariu posibil poate fi: în momentul în care vreţi să vă uitaţi la un DVD, trebuie pornit televizorul, selectată sursa HDMI 1, pornit sistemul de boxe, ponderat volumul boxelor la 50%. Toate aceste acţiuni le puteţi asocia macro-ului „Watch a DVD". Chiar dacă pare complicat, cu ajutorul aplicaţiei de la Logitech totul se desfăşoară precum instalarea unui program: Next, Next, Finish.

Într-adevăr, ideea unei telecomenzi universale va fi greu de adoptat, mai ales că preţul nu este foarte încurajator. Dacă aveţi însă ocazia să împrumutaţi una de la un prieten şi să vedeţi la prima mână avantajele care vin împreună cu un astfel de „gadget", vă va fi aproape imposibil să evitaţi o viitoare achiziţie.



Ofertant: Partenerii Logitech **Preţ:** 1300 lei

SONY VAIO F

Un alt gen de centru multimedia

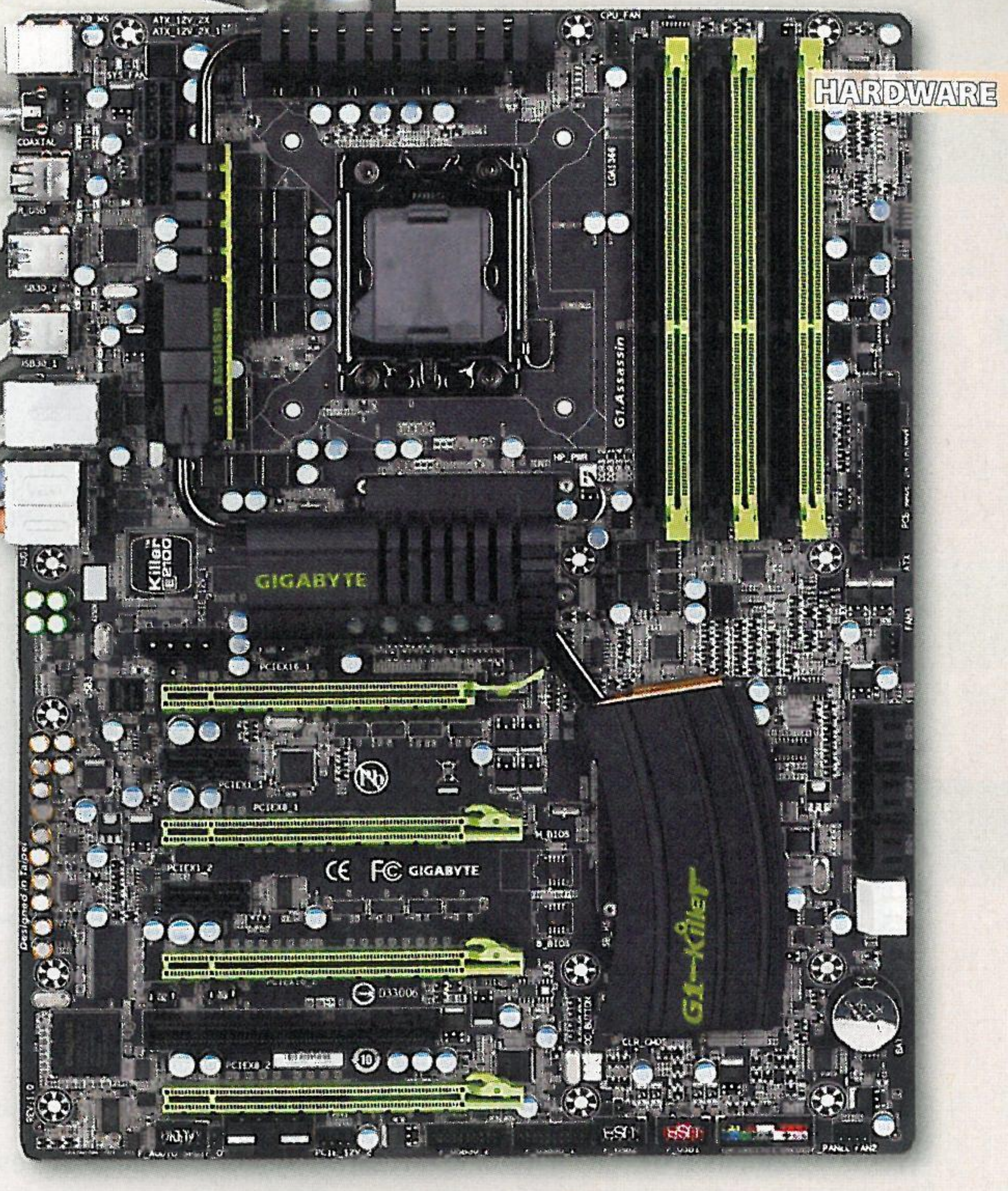


Ofertant: Partenerii Sony Preț: 8500 lei

Indiferent de preferințele personale, notebook-urile VAIO au reprezentat întotdeauna o referință în ceea ce privește calitatea construcției și designul original. În acest an, Sony încearcă din nou marea cu degetul cu un nou design care are toate șansele să prindă la public. Plecând de la premisa că, indiferent care este scopul primordial pentru achiziția unui notebook, întotdeauna veți utiliza noul sistem portabil și pentru consum de conținut multimedia sau gaming ocazional, Sony a creat VAIO F. Disponibil în mai multe variante, VPCF21Z1E este vârful de gamă al notebook-urilor multimedia de ultimă generație de la Sony. Gândit ca un etalon pentru sistemele portabile de vârf, cu un preț pe măsură, acest model de VAIO vine cu tot ce au de oferit Sony și partenerii săi într-o carcasă compactă și cu un design futurist. Construit parcă din două trapeze extrem de subțiri plasate unul peste altul, unul pentru display și unul pentru restul notebook-ului, cel mai nou model de VAIO F este dominat de un negru acrilic. La un notebook, extrem de importantă este tastatura, iar Sony a demonstrat în nenumărate rânduri că știe să impresioneze prin integrarea unor taste de mari dimensiuni plasate distanțat una de alta, ideale pentru tehnoredactare sau gaming agresiv. Pe lângă tastele multimedia prezente în aproape fiecare notebook, noul VAIO F dispune de trei taste funcționale plasate la baza ecranului. Tasta Assist lansează VAIO Care pentru a ajuta utilizatorii să rezolve eventualele probleme, „Vaio" lansează o suită de aplicații actualizată pentru a permite utilizatorului să redea fără probleme chiar și fotografii 3D sau panorame (realizate cu modelele noi de Cybershot și α), pe lângă muzică sau filme. Cea mai importantă este tasta 3D, care vă permite să alternați între modul 3D și 2D de utilizare a notebook-ului, integrând în același timp și algoritmi complecși pentru conversia între cele două moduri de utilizare. Practic nu veți mai duce niciodată lipsă de conținut 3D, orice film din videotecă fiind convertit în timp real în 3 dimensiuni cu ajutorul unui algoritm foarte eficient. Tehnologia 3D folosită de VAIO F nu este cea de la NVIDIA, cum ne-am obișnuit de la majoritatea producătorilor de laptopuri, ci este cea proprietară Sony inclusă în TV-urile Bravia, cu ochelarii aferenți. În teste, confortul unei vizionări îndelungate a fost mult sporit în parte mulțumită display-ului de calitate, în parte datorită ochelarilor Sony mai confortabili decât „omologii" de la NVIDIA. La capitolul conectică, VAIO F s-a conformat trendului actual de a integra interfețe de mare viteză și, pe lângă 2 porturi USB 3.0, include și Bluetooth 3.0. La interior, ansamblul este propulsat de un cuplu puternic format din cel mai nou procesor Intel Core i7 2630QM (2 GHz standard, 2,9 GHz turbo boost) și un GPU NVIDIA GeForce GT540M (1 GB memorie dedicată). Dacă asta nu este suficient, gândiți-vă la panoul Full HD de doar 16 țoli, la cei 8 GB DDR3 sau la hard diskul de 640 GB (7200 RPM). Configurația ajută sistemul să se comporte exemplar atât în sarcini de zi cu zi precum navigare pe internet sau munca de birou, cât și în momentele de relaxare: gaming DX11, redarea de conținut HD sau, de ce nu, editarea video. Pentru cei care folosesc webcam-ul integrat pentru video chat, camera din noul VAIO F integrează, pe lângă posibilitățile de captură HD 720p, un procesor de imagine Exmor ce se descurcă foarte bine la captura în condiții de iluminare redusă. Nici calitatea sunetului nu a fost neglijată din noile laptopuri, tehnologia S-Force 3D și difuzoarele cu bass-reflex simulând cu succes efectul de sunet surround.





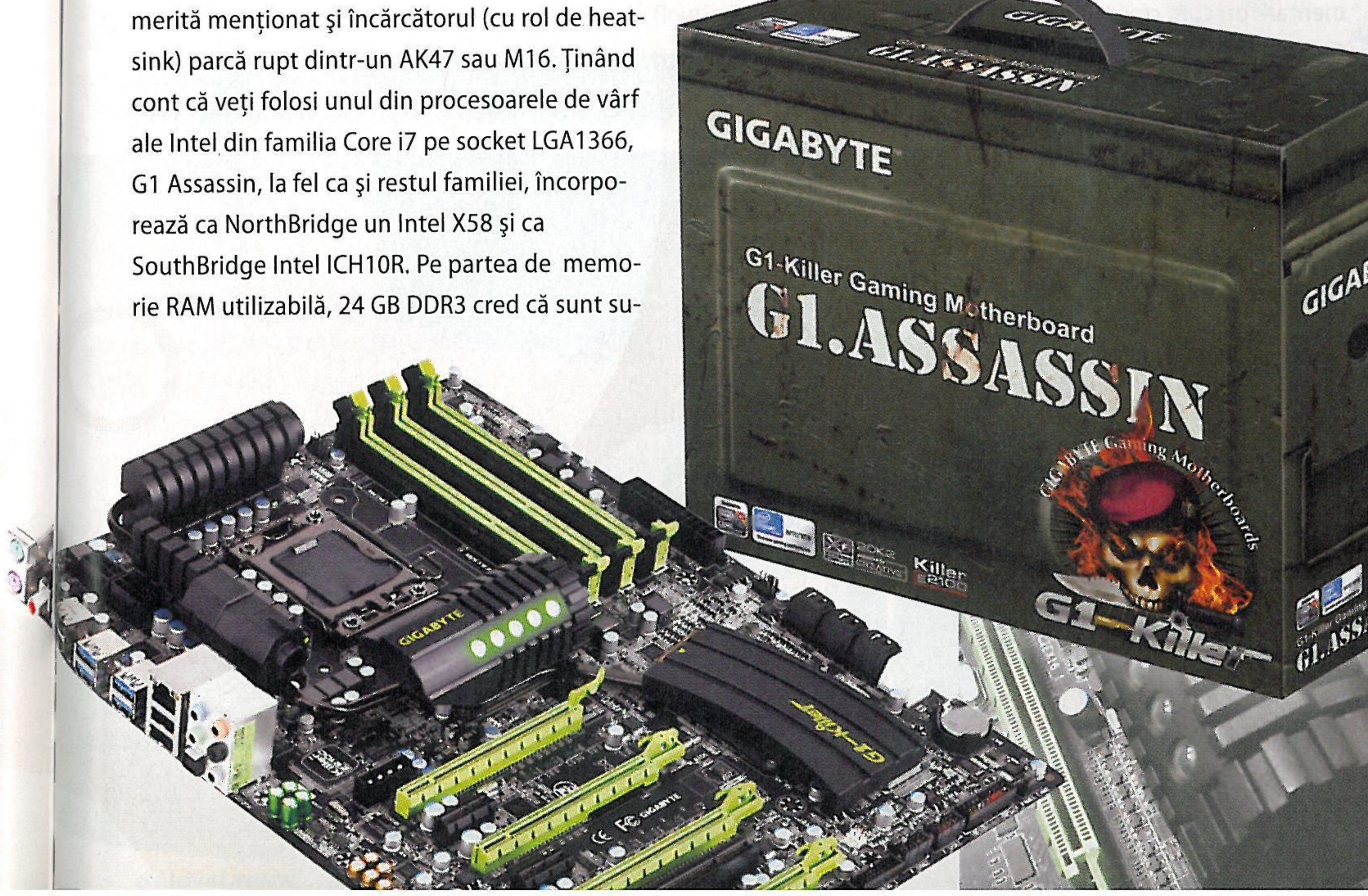


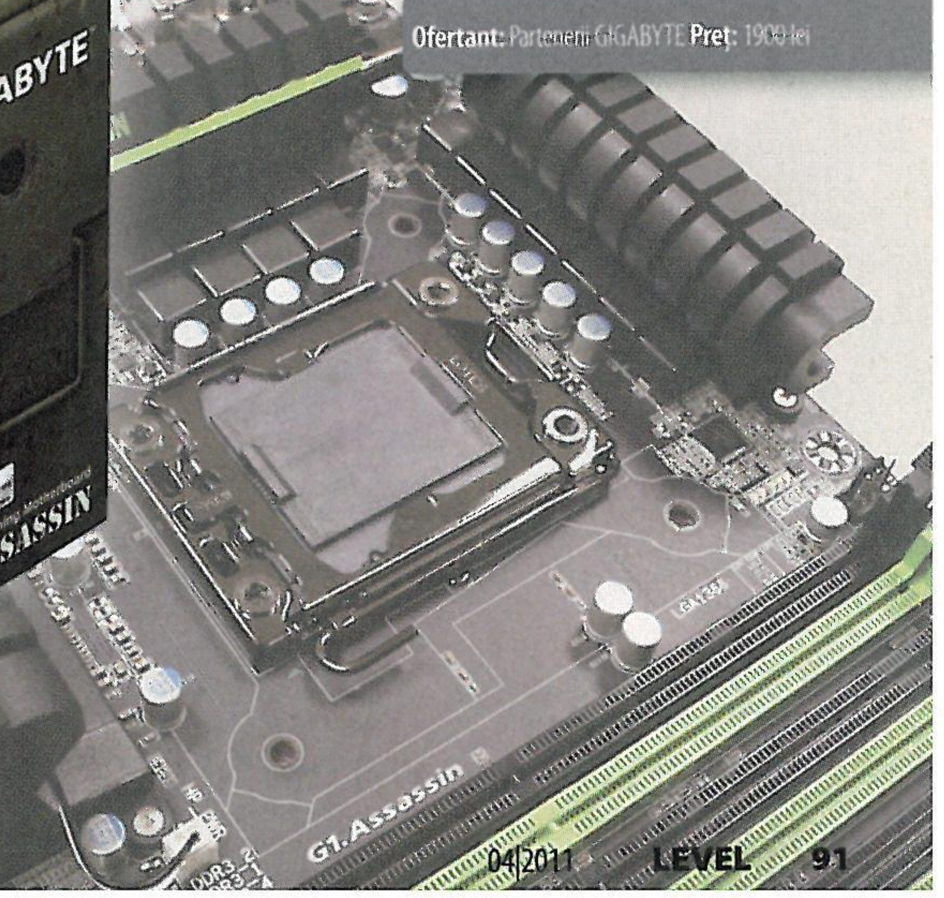
GIGABYTE G1 Assassin

Placă de bază pentru gamerii cu pretenții

Anul acesta, la CES, GIGABYTE a ținut capul de afiș cu o nouă serie de plăci de bază construite în jurul lui Intel X58 Express Chipset, intitulate G1 Killer. Seria are în componență G1 Guerrilla, G1 Sniper și G1 Assassin, acesta din urmă fiind modelul cel mai complex din punctul de vedere al dotărilor. Gândite pentru gameri, cele trei plăci oferă două inovații extrem de importante, chipset-ul pentru audio Creative X-Fi Digital Audio 20K2 și NPU-ul (Network Processing Unit) Bigfoot Networks Killer E2100, ambele încorporate pe placa de bază. 20K2 este un cip audio performant de la Creative, cu 128 MB memorie dedicată, care include tehnologii precum EAX Advanced HD 5.0, Dolby Digital Live și DTS Connect pentru un sunet de calitate ridicată ce poate să redea orice frecvențe. Gândit pentru gamerii care nu suportă timpii mari de ping, E2100 dispune de 1 GB de memorie DDR2 destinat exclusiv eliberării CPU-ului de sarcini legate de rețelistică. Pe partea de software, este extrem de important să instalați atât aplicația și driverele de la Creative, preferabil de pe site-ul oficial, cât și pe cea de la Bigfoot pentru a vă bucura de calitatea și performanța lui G1. În cazul în care nu simțiți elementul de asasin, merită menționat și încărcătorul (cu rol de heatsink) parcă rupt dintr-un AK47 sau M16. Ținând cont că veți folosi unul din procesoarele de vârf ale Intel din familia Core i7 pe socket LGA1366, G1 Assassin, la fel ca și restul familiei, încorporează ca NorthBridge un Intel X58 și ca SouthBridge Intel ICH10R. Pe partea de memorie RAM utilizabilă, 24 GB DDR3 cred că sunt suficienți pentru orice entuziast, mai ales că sunt suportate memorii care lucrează până la 2200 MHz, inclusiv cele cu XMP (Extreme Memory Profile). În ceea ce privește combinațiile de plăci video suportate, nimic nu este imposibil dacă aveți un G1 Assassin în carcasă. Dacă sursa vă permite, puteți face combinații atât de 3Way SLI, cât și de 4Way CrossfireX. Pe partea de stocare, dacă SouthBridge-ul de la Intel asigură doar 6 porturi SATA 3 Gb/s, GIGABYTE a preferat includerea a două porturi SATA 6 Gb/s cu ajutorul unui controler separat Marvell 88SE9182. Ținând cont de numărul foarte mare de periferice conectabile pe USB pe care am ajuns să le folosim, dacă cele 8 porturi USB 2.0 (4 pe panoul din spate + 4 onboard) nu sunt suficiente, alte 8 porturi USB 3.0 ne vor potoli cu siguranță setea de accesorii. Pentru USB 3.0, G1 integrează un cip Renesas D720200 și 2 hub-uri VLI VL810. La capitolul conectori, Assassin are, pe panoul din spate, pe lângă USB-uri, 2 porturi PS2, 2 ieșiri audio digitale (coaxial și digital), 1 port Gigabit Ethernet și 5 jack-uri stereo pentru intrările și ieșirile audio. Pe lângă conectica cuprinzătoare de pe placa de bază, în pachet mai este inclus și un panou frontal cu 2 porturi USB 3.0, un port eSata/USB și un buton pentru Turbo (OC). O particularitate extrem de importantă legată de noua placă de bază GIGABYTE G1 Assassin este factorul de formă, intitulat XL-ATX (345mm x 262mm). Cu dimensiuni așa de generoase, ar trebui să vă cumpărați o nouă carcasă pentru a o găzdui. În teste am folosit ca parteneri pentru G1 Assassin o placă video de referință Radeon HD6870, un procesor Intel i7 970, 2 hard diskuri WD Velocity Raptor, 3 memorii Kingston DDR3 1600 de câte 1 GB pentru tri channel și o sursă Cougar S700. În Futuremark PCMark Vantage, configurația de mai sus a obținut un scor total de 12743, cu 8847 la Memories, 10993 la Gaming, 14405 la Communications și 7437 HDD. SiSoftware Sandra a generat un scor total de 1352, 123,39 GOPS la CPU Arithmetic, 231 Mpix/s la CPU Multimedia, 14,25 Gb/s la Memory, 326 Mb/s la hard disk și 127,18 mpix în testul de Video. În Cinebench R10 de la Maxon, testul pentru single core a dat un rezultat de 4749, iar cel pentru MultiCore 26661, în timp ce testul de OpengGL a dat 8901 puncte. În altă ordine de idei, G1 Assassin de la GIGABYTE este genul de placă care ți-o iei o dată în viață. La cei aproximativ 1900 de lei, poate să fie baza unui sistem care fără prea mari dificultăți ajunge la 10.000 de lei. Nu mai rămâne decât să găsiți o bancă să vă dea banii în rate.

Ofertant: Partenerii GIGABYTE Preț: 1900 lei







iPod nano

iPod touch varianta mini



Indiferent unde aţi locuit în ultimii 10 ani, sigur v-aţi jucat măcar o dată cu un iPod care v-a încântat măcar un pic datorită „roţii" sensibile la atingere, care vă permitea să navigaţi cu o uşurinţă incredibilă prin mii de melodii, artişti sau albume, dar în acelaşi timp v-a demoralizat din cauza preţului prohibitiv pe care nu eraţi încă pregătiţi să îl plătiţi pentru un dispozitiv care nu făcea foarte multe. Aceste lucruri ar fi fost valabile şi azi dacă acum câţiva ani Apple nu ar fi pornit lupta împotriva butoanelor prin noua clasă de dispozitive iPod touch. Acum, iPod-ul s-a schimbat din nou şi interactivitatea şi ideea de multitouch pe care ne obişnuisem deja să le asociem cu un iPhone sau iPod touch au fost introduse într-o carcasă de mici dimensiuni. Noul nano este prima schimbare majoră a seriei iPod nano şi cea mai plăcută adiţiei a familiei iPod.

La capitolul construcţie, întregul dispozitiv este dominat de un ecran capacitiv LCD cu diagonala de 4 centimetri cu rezoluţie de 240 x 240 pixeli. Pe spate este un sistem de prindere de tip clips care a fost parcă împrumutat de la unul din modelele recente de iPod Shuffle. În ceea ce priveşte variantele de achiziţie, puteţi cumpăra noul nano în nu mai puţin de 7 culori metalizate: argintiu, negru, bleu, verde, auriu, roz şi roşu. Din păcate, ediţia RED, din al cărei preţ o parte se duce către Fundaţia Globală pentru lupta împotriva HIV/SIDA în Africa, nu poate fi achiziţionată decât de pe site-ul oficial Apple din câteva ţări, printre care nu e şi România. Practic e imposibil să nu găseşti un model care să nu-ţi placă.

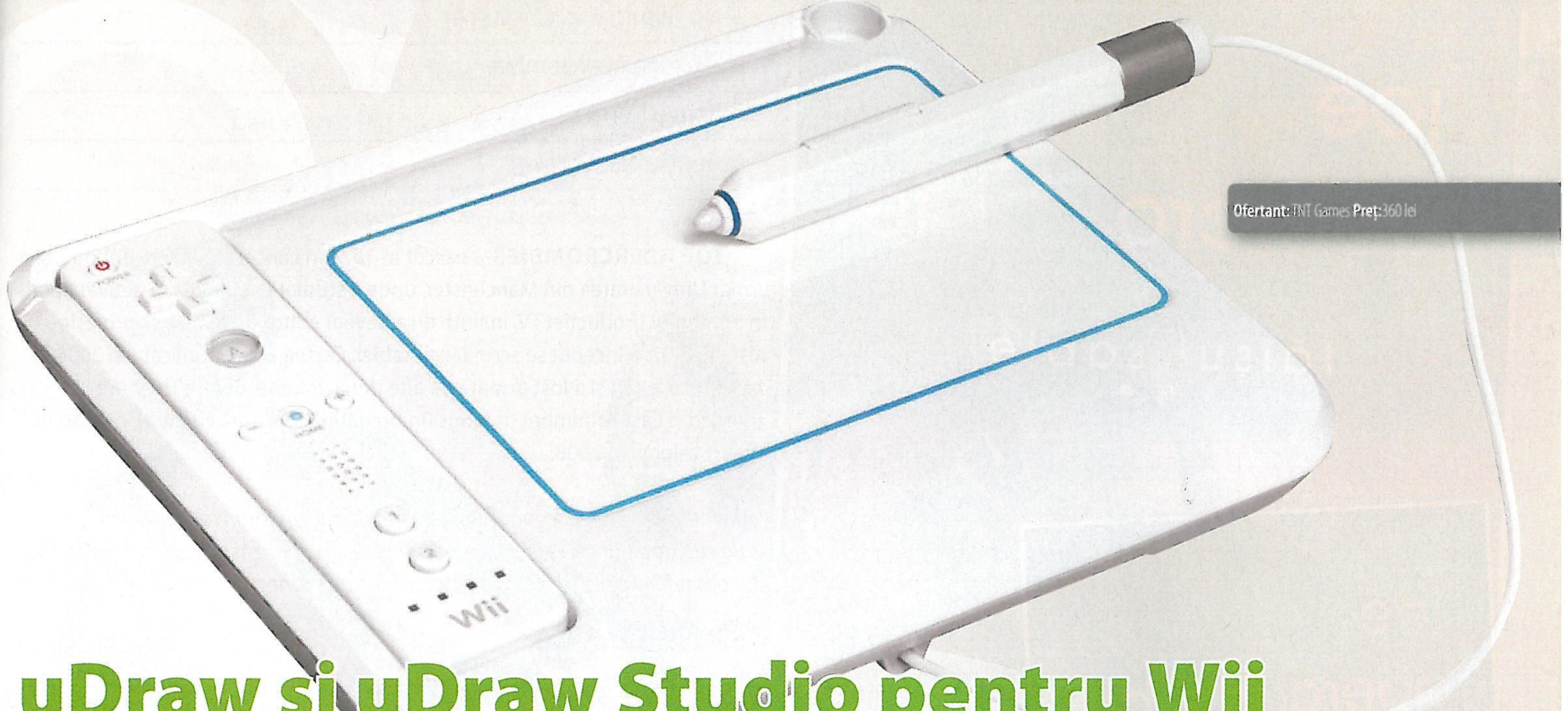
Dacă tot este gândit să-l agăţi de orice, foarte importantă era greutatea, iar cu 21 de grame nu veţi avea niciodată senzaţia că vă trage buzunarul sau mâneca de la tricou în jos. Dispozitivul este realizat integral din aluminiu eloxat, particularitate care îţi dă confortul unui aparat compact, de calitate, care nu se strică la primul contact inevitabil cu podeaua.

Cu o diagonală de 4 centimetri, micul display pătrat pare că nu prea poate să găzduiască în acelaşi timp 2 degete, însă aparenţele înşală. Optimizat până la perfecţiune pentru cele câteva comenzi care se fac cu 2 degete, utilizând noul nano nu veţi simţi niciodată că trebuie să depuneţi vreun efort pentru a folosi cele câteva funcţii de care este capabilă jucăria. Având un timp de răspuns foarte bun, dacă treceţi cu degetele prin meniuri, în fiecare secundă veţi simţi că noul nano este o combinaţie foarte bună de hardware şi software. Prin eliminarea funcţiilor precum redarea de clipuri video sau vizualizarea de fişiere TXT, Apple şi-a axat toată atenţia pe o interfaţă intuitivă şi eficientă în ceea ce priveşte redarea de muzică şi vizualizarea de poze. Nu a fost neglijată nici optimizarea unor funcţii suplimentare precum cea de pedometru sau radio. Dacă ar fi să atragem atenţia asupra câtorva elemente nu foarte evidente, aici ar intra posibilitatea de a crea şi a edita liste de redare trăgând pur şi simplu în jos de ecranul cu playlist-uri, moment în care apar două butoane noi. Pentru cei care duc lipsa butonului Home de la iPhone, acesta este înlocuit cu o atingere de aproximativ 3-4 secunde a ecranului. Astfel, indiferent de aplicaţia în care vă aflaţi, veţi fi întors în ecranul principal. Dacă vreţi să modificaţi aranjamentul aplicaţiilor pe ecran, sistemul este acelaşi ca în cazul dispozitivelor cu iOS: trebuie să ţineţi apăsat pe orice icon, moment în care toate aplicaţiile vor începe să tremure şi le puteţi rearanja după bunul plac. Pentru a simţi că noul nano este făcut un pic şi pentru dumneavoastră, printre limbile încorporate Apple a introdus şi limba română, atât pentru interfaţă, cât şi pentru funcţiile deaccesibilitate.

Din păcate, preţul este mare pentru oricine. Într-adevăr, se mişcă bine prin meniuri, face foarte bine tot ce-şi propune, iar dacă sunteţi un pic excentrici, îl puteţi folosi fără probleme ca ceas, însă sunt convins că timpul va confirma achiziţii majore doar de către pasionaţii de produse Apple.

Ofertant: Partenerii Apple **Preţ:** 760 lei – 8 GB, 903 lei – 16 GB





Ofertant: TNT Games **Preţ:** 360 lei

uDraw şi uDraw Studio pentru Wii

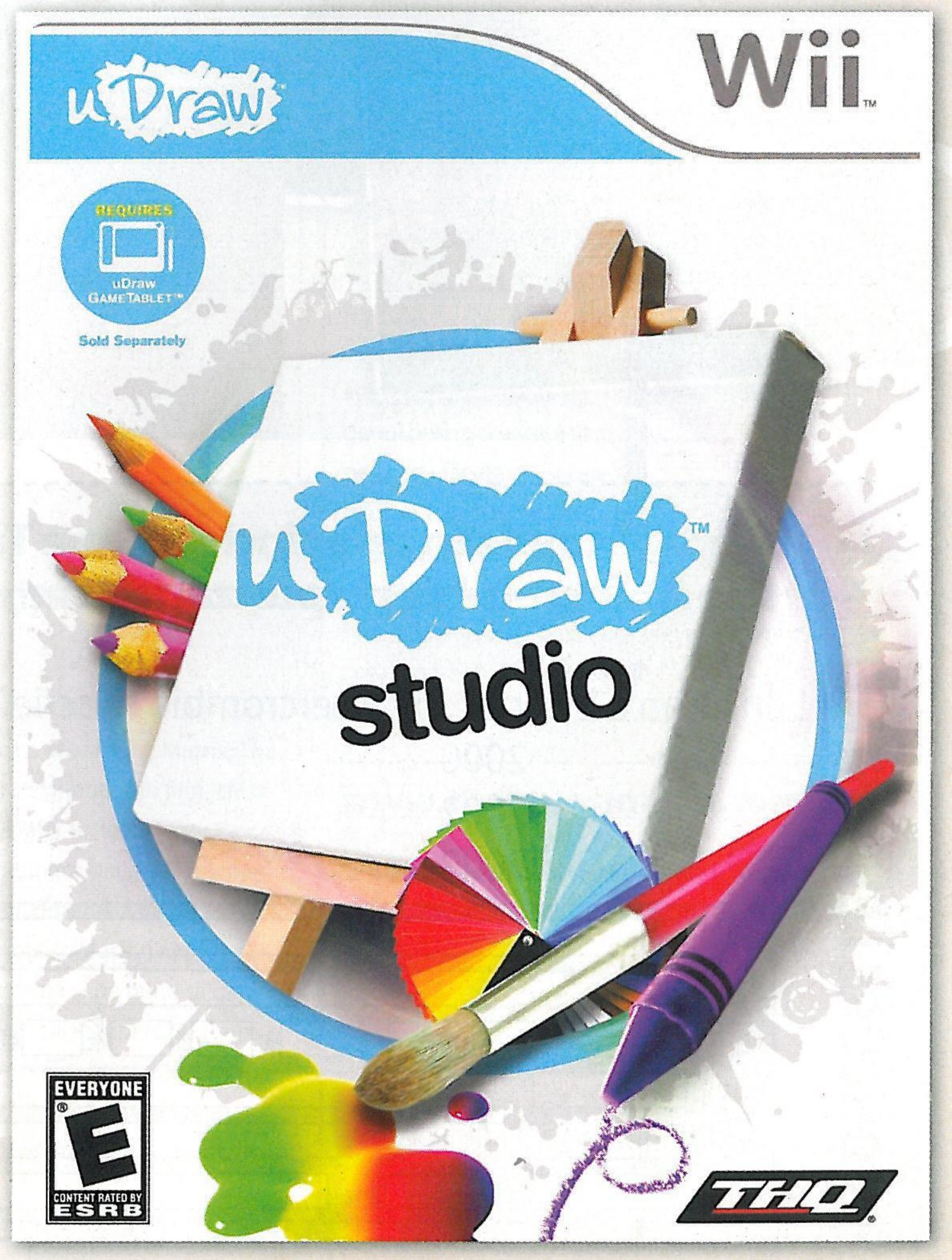
Bucuria copiilor

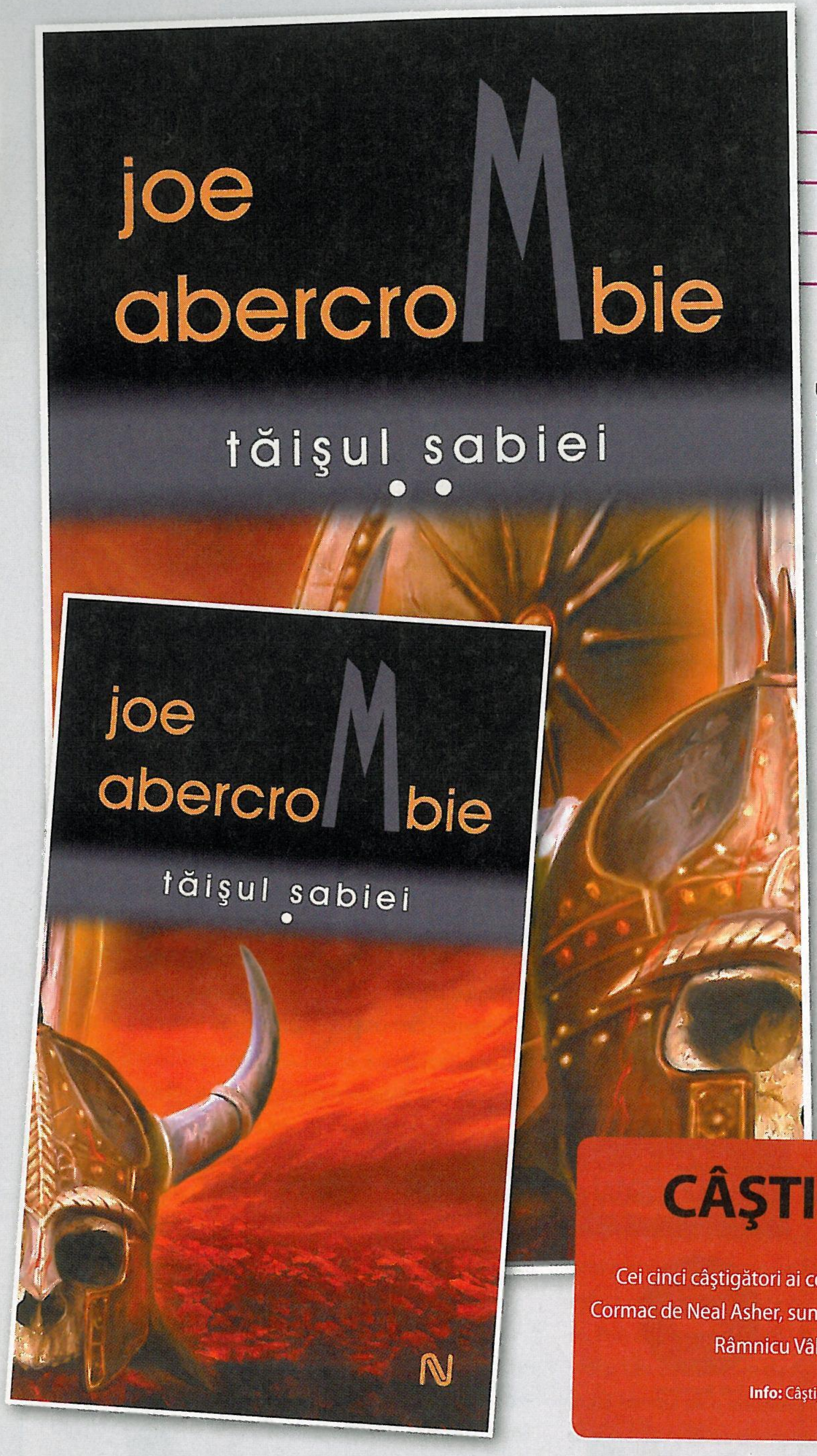
Dacă Microsoft şi Sony au tăiat o mare parte din entuziasmul utilizatorilor de Wii care se simţeau deosebiţi prin faptul că se jucau dând din mâini, consola celor de la Nintendo avea nevoie de un element de noutate pentru a-şi menţine sau chiar mări plaja de clienţi. Până la o vârstă destul de avansată, copiii simt o nevoie cronică de a-şi manifesta talentul la desen, iar soluţia propusă de THQ prin uDraw s-ar putea să fie cea mai potrivită pentru părinţii care caută un pic de linişte în viaţa lor, dorind în acelaşi timp să încurajeze latura artistică a celor mici. Gândit ca o tabletă grafică pentru PC, uDraw se conectează foarte uşor la Wii şi devine activ după o evidentă actualizare a firmware-ului consolei. În pachet este inclusă şi o suită mult mai complexă decât v-aţi aştepta pentru a da frâu liber spiritului creativ. În funcţie de complexitatea pe care doriţi să o asociaţi creaţiilor voastre, noua tabletă este perfectă atât pentru copiii care vor să coloreze câteva pagini dintr-o carte de colorat, cât şi pentru adulţii care vor să creeze tablouri din mai multe straturi de culoare, pe care ulterior să le salveze pe un SD.

Cu o construcţie pentru persoanele dreptace, pe lângă WiiMote-ul pe care sunteţi obligaţi să-l integraţi în tabletă, uDraw dispune de un creion care se manifestă foarte natural în mâinile oricărui tip de utilizator. Reuşind să încorporeze şi un buton pe lateral, pentru o funcţie suplimentară, pe lângă senzorul de presiune din vârf, stylus-ul din pachet nu necesită decât câteva minute din partea utilizatorului pentru a se obişnui cu un nou mod de desen.

Succesul unui nou accesoriu pentru o consolă depinde foarte mult şi de jocurile lansate în jurul funcţionalităţii adăugate, situaţie care se aplică şi în cazul uDraw. Dacă momentan nu sunt decât câteva titluri, precum Dood's Big Adventure sau Pictionary, care folosesc noul mod de a interacţiona cu Wii-ul, create desigur de THQ, parteneriatul cu alte companii dezvoltatoare poate transforma noua tabletă într-un controler extrem de interesant. Nu am avut ocazia să mă joc decât Dood's Big Adventure şi, chiar dacă a fost necesară o perioadă de adaptare cu controlul inovator, senzaţia este deosebită. Simţi că acţiunile tale influenţează mult mai evident ceea ce se petrece pe ecran, concept care, dacă va fi implementat din ce în ce mai bine în titlurile viitoare, poate transforma uDraw într-un succes.

La capitolul părţi negative intră o întârziere destul de mică, inevitabilă zic eu, între momentul în care aţi tras o linie pe tabletă şi momentul în care respectiva linie se reflectă în realitate pe TV, însă odată cu trecerea timpului, această problemă are mari şanse să devină insesizabilă mai degrabă decât „cronică". O altă problemă, care însă nu se rezolvă de la sine, este dată de blocarea comunicării între WiiMote şi bara de senzori de la Wii. Ţinând cont că maneta de la Wii are nevoie de „cale liberă" până la senzor, plasticul din uDraw în care trebuie să-l ţineţi nu conţine o „portiţă" în dreptul senzorului infraroşu. Dacă în timpul unui joc sau în timp ce desenaţi aceasta nu este o problemă, când navigaţi prin meniul principal al interfeţei Wii va trebui să ridicaţi un pic „telecomanda" din locaş.





Titlu Tăişul Sabiei (2 volume)
Autor Joe Abercrombie
Editura Nemira
Colecția Nautilus

JOE ABERCROMBIE s-a născut în 1974 în Lancaster, Marea Britanie, şi a urmat Universitatea din Manchester, unde a studiat psihologia. A activat apoi în domeniul producției TV, înainte de a deveni editor de film liber-profesionist. În 2002, a început să scrie Tăişul sabiei. Cartea a fost publicată în 2006 în treisprezece țări şi a fost urmată de alte două volume, Before They Are Hanged şi Last Argument of Kings (în pregătire la Editura Nemira), care au încheiat trilogia în 2008.

„Abercrombie îşi începe magistral cariera literară, printr-un roman heroic fantasy fără eroi tradiționali. Personajele lui sunt cele care intră în prim-plan, dialogurile lor abundă în cinism şi spiritualitate, iar viețile le sunt marcate de intrigi, bătălii şi magie."

Romantic Times

„O carte cu umor inteligent, violentă şi strălucitoare. Imaginați-vi-l pe Quentin Tarantino scriind un roman din genul sword & sorcery."

Unshelved

„În sfârşit, o undă de aer proaspăt! O poveste scrisă cu ironie, panaş şi atenție dedicată personajelor... Descoperirea unui scriitor ca Abercrombie este aidoma unei raze de soare ce răzbate prin nori morocănoşi; ne trezeşte şi ne reaminteşte de ce ne place lectura."

Infinity Plus

CÂŞTIGĂTORII LUNII FEBRUARIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediția februarie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Agentul Cormac de Neal Asher, sunt următorii: **Spiller Sebastian** din Lugoj, **Petre Vlad** din Blaj, **Spiridon Ştefan** din Râmnicu Vâlcea, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca şi **Stan Gheorghe** din Bucureşti.

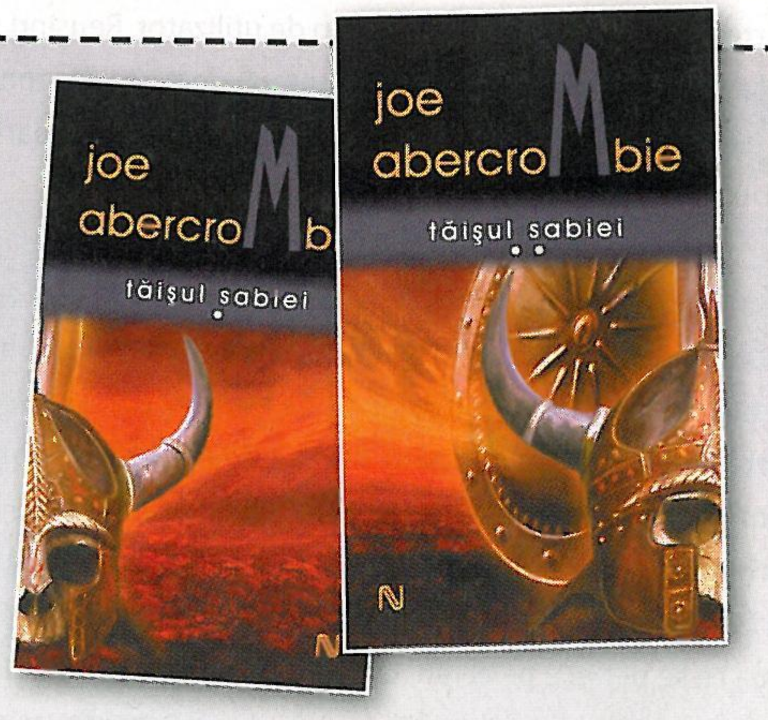
Info: Câştigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Tăişul sabiei de Joe Abercrombie răspunzând la întrebarea:

În ce an a început Joe Abercrombie să scrie Tăişul sabiei?

- 2000 ☐
- 2002 ☐
- 2009 ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poştal ☐☐☐☐☐☐ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 mai 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câştigătorului va fi publicat în ediția de luna iunie 2011 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



The Adjustment Bureau

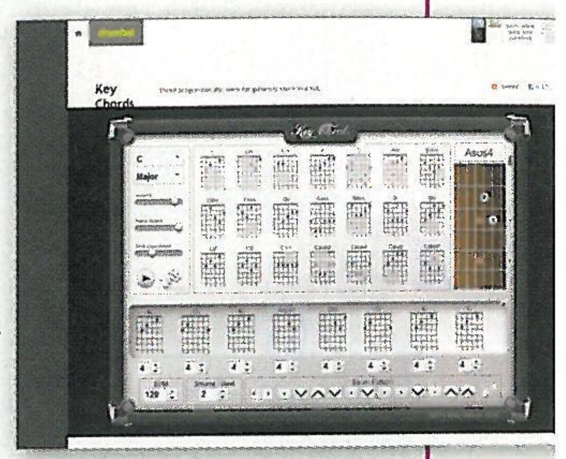
(Gardienii destinului)

Dacă ați citit Black View-ul din ExtremePC cu calul roz, puteți considera că deja ați văzut filmul ăsta. Apropo, cine scria pagina aia demențială? Şi de ce nu-l angajăm la LEVEL să o continue? Dacă ați văzut şi Matrix, The Truman Show şi Inception, vă duceți degeaba. Glumesc! De fapt, după primele 20 de minute din film, chiar am exprimat „de ce nu se fac mai multe filme aşa?". Distribuție puternică, sunet, imagine, efecte, idee, toate de calitate, dar, în acelaşi timp, de ce se fac atât de multe filme în care trebuie să spun la un moment dat „Dar"? O idee ca cea prezentată aici (nu, nu o să vă spun despre ce este vorba) are nevoie de o încheiere puternică pentru a te convinge, mai ales când afli atât de devreme în film despre ce e vorba. Matrix e un exemplu strălucit de aşa da. Nu înțeleg nici obsesia unora de a explica totul. Lasă domne misterul să mă omoare, mai lasă-mă şi pe mine să gândesc, ghicesc, minunez. D-asta Fight Club, Memento, Spirited Away, American Beauty sunt capodopere, în timp ce Inception, Gardienii destinului şi multe, multe altele sunt doar filme frumoase. TaB nu e un film prost, din contră, e chiar mai mult decât decent, o idee atât de puternică, însă creează anumite aşteptări chiar în mijlocul lui (mai ales dacă-ți place genul) şi are toate şansele să auto-dezamăgească dacă restul componentelor nu sunt la fel de puternice.

■ ncv

www.

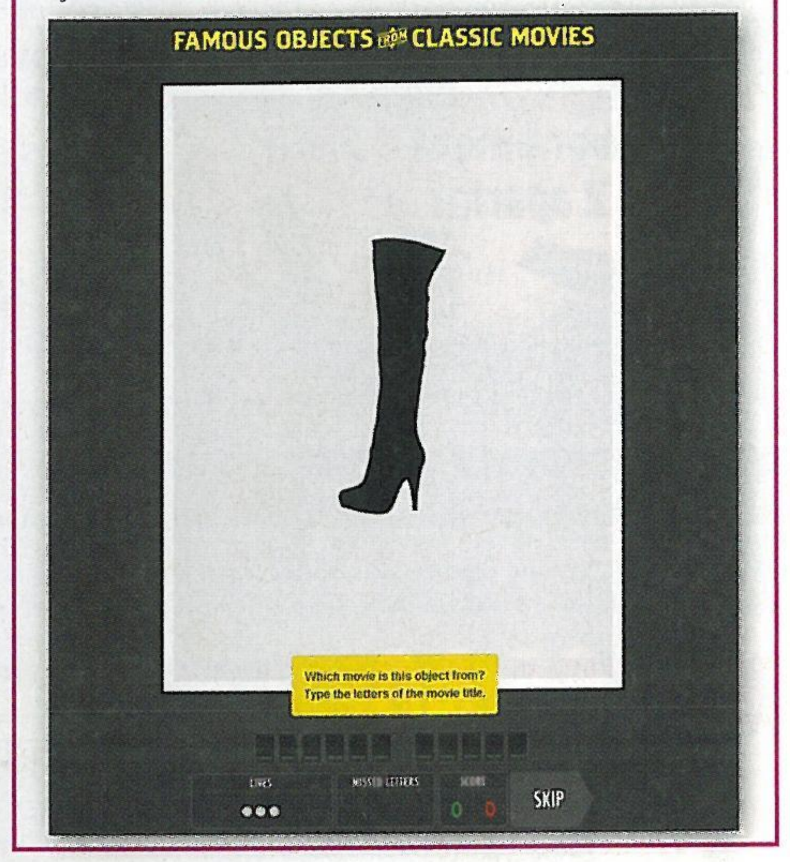
www.drumbot.com/projects/key_chords/



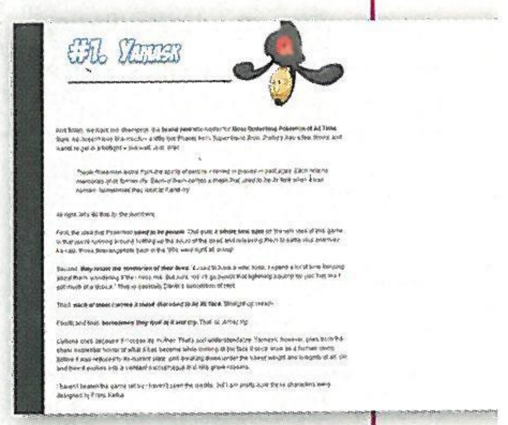
Ține-te bine de chiloței căci compozitorul din tine are o şansă acum! Intră pe site-ul de mai sus, alege acordurile pe care eşti în stare să le faci pe chitară, aranjează-le cum crezi şi vezi ce iese. Sau mai bine dă un random.

famousobjectsfromclassic-movies.com

Eşti un cinefil de nota 10? Demonstrează-mi!



www.comicsalliance.com/2011/03/15/weirdest-pokemon-black-white/



Un nene a făcut un fel de listă a celor mai demente animăluțe Pokemon. De genul porcuşorul care sare pe coada făcută arc şi care, dacă se opreşte, moare. Sau umbra care te omoară, felinarul care îți fură sufletul. Gândeşte-te bine dacă vrei să-ți cumperi aşa ceva, poate ai prefera o Barbie.

www.thebluesmaker.com/

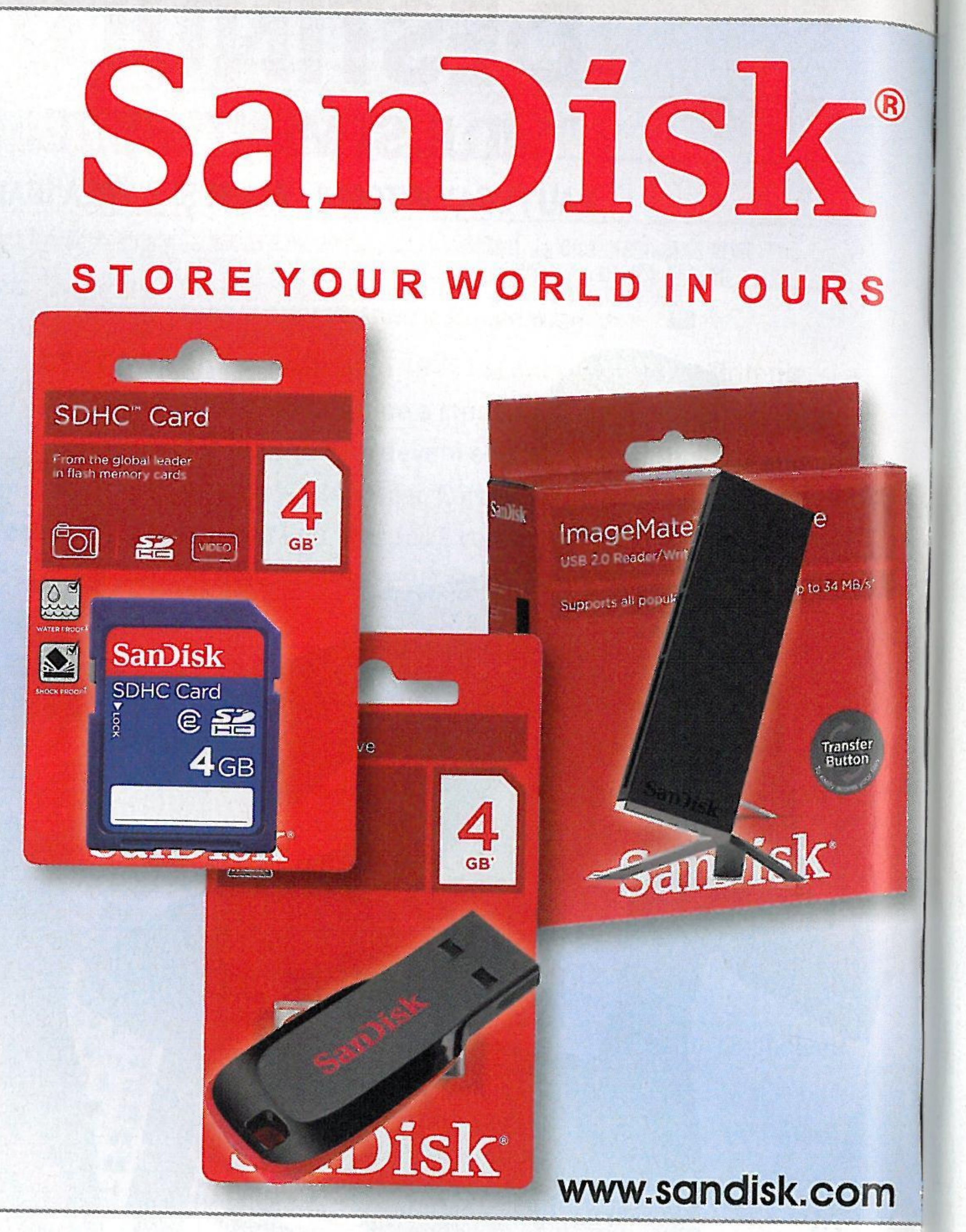
Te-a lăsat nevasta? Ai luat un trei la chimie? Ai vărsat cafea pe mileul preferat al bunicii? Intră aici şi cântă-ți amarul.



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.





mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **Cartea „500 de sfaturi de fotografiere”**			107,98 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ______
Nume, prenume ______
Vârstă ____ Ocupație ______
Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ______
Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______
Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ______
Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ______

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro



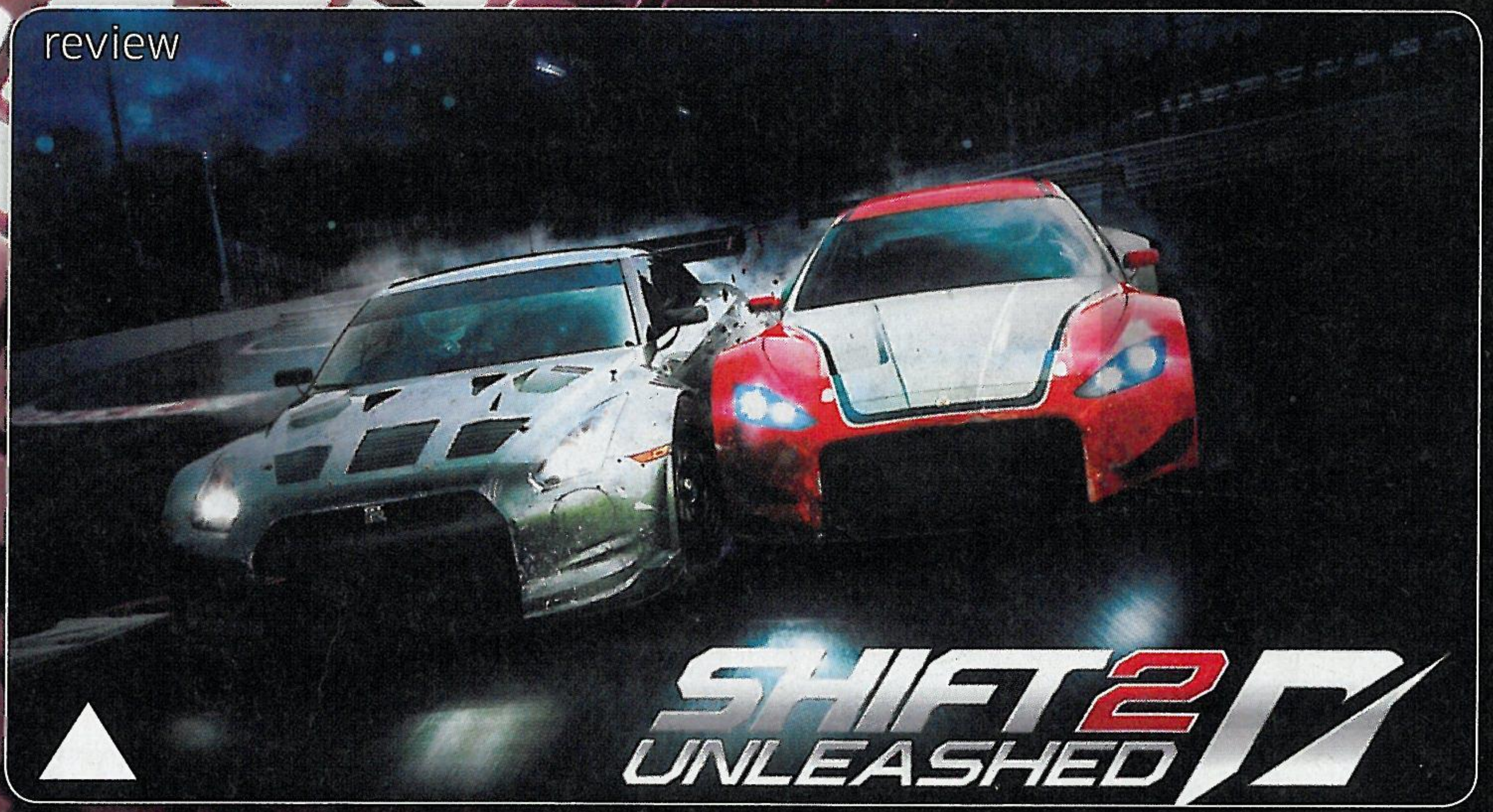
NEXT ISSUE*



O lecție de strategie cu aromă distinctă

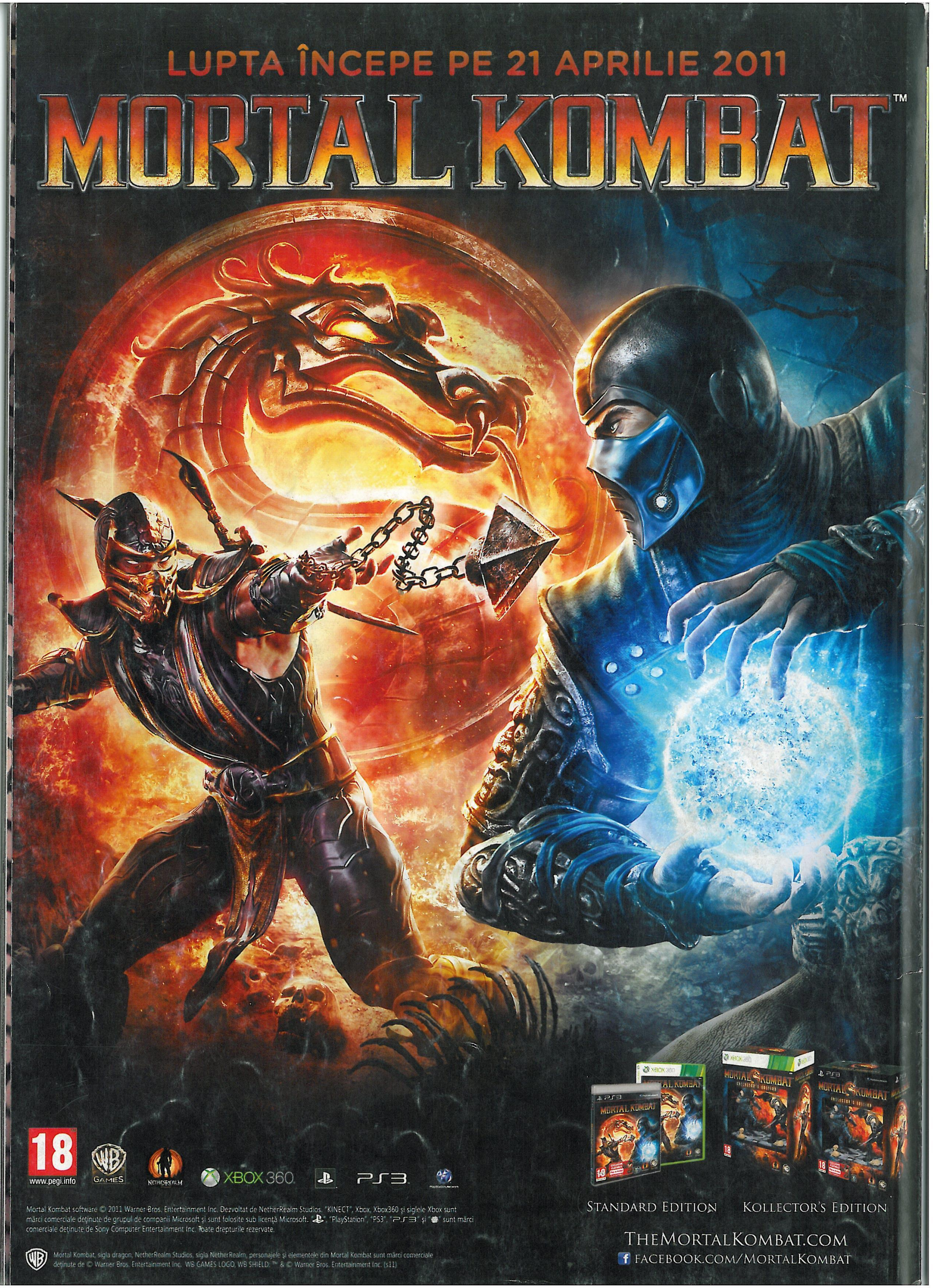


Lupta continuă, acum și printre blocuri



Perfecțiunea simularii poate fi atinsă

*Cu titlu informativ


LUPTA ÎNCEPE PE 21 APRILIE 2011
MORTAL KOMBAT™
18
www.pegi.info
GAMES
XBOX 360
PS3
Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Dezvoltat de NetherRealm Studios. "KINECT", Xbox, Xbox360 și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt folosite sub licență Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" și "" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate.
Mortal Kombat, sigla dragon, NetherRealm Studios, sigla NetherRealm, personajele și elementele din Mortal Kombat sunt mărci comerciale deținute de © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)
STANDARD EDITION
KOLLECTOR'S EDITION
THEMORTALKOMBAT.COM
FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT